
09 98
DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 8300/Pta 725,-/Dr 1700
VIDEO GAMES
NINTENDO • SEGA • SONY
N64
Wer nimmt den Auftrag an?
Mission Impossible
PS
Wer rettet den Drachen?
Breath of Fire 3
N64
Wer wird Weltmeister?
International Superstar Soccer ´98
PS N64
Wer ist der Champion?
Formel 1 ´98 contra F-1 Grand Prix
Außerdem:
★ F-Zero X (N64)
★ WipEout 64 (N64)
★ Test Drive 5 (PS)
★ Tekken 3 (PS)
★ Wild 9 (PS)
14
REISEN NACH MONZA ZU GEWINNEN
FERRARI LÄD EUCH ZUM GRAND PRIX EIN!
4 391062 306503 09

EIN BLICK

Wie kommen die Publisher und Entwickler eigentlich immer dazu, eure Lieblings-Redakteure in fremde Lande zu entführen und Ihnen dort oft halbgare Versionen neuer Spiele zu präsentieren? Was versprechen sich Marketingleiter und Schreiberlinge von derartigen Aktionen? Die Antwort besteht aus zwei Teilen. Einerseits wollen wir Euch natürlich Informationen direkt aus den tiefsten Kesseln der digitalen Hexenküchen verraten, andererseits erhoffen sich die Firmen mehr Berichterstattung über ihre Produkte. Es geht durchaus nicht um Wertungen oder Meinungsmache – des PR-Managers liebster Freund ist die sogenannte "Coverage". Viele Vertreter dieses Berufsstandes müssen sich von ihren Vorgesetzten direkt durch die Anzahl der Seiten definieren lassen, die eines ihrer Babys in der Fachpresse erhalten hat. Ungerecht, aber eindeutig ein Teil der Branche. Dabei sind uns doch auch die Hände gebunden. Wir müssen den Balanceakt vollbringen, sämtliche interessanten Inhalte zusammen auf einem vorher festgelegten Raum zusammenzuquetschen.

Ein Resultat dieser Problematik findet Ihr in diesem Heft: Der Bericht über Accolades Wüsten-Party durfte nur anderthalb Seiten in Anspruch nehmen, obwohl durchaus mehr Stoff vorhanden gewesen wäre – und wir neben zwei anderen Magazinen die einzigen geladenen deutschen Gäste waren. Der Besuch bei Psygnosis hat es gleich gar nicht ins Heft geschafft, dafür hat sich Ralph schon um ein WipEout 64-Preview gekümmert. Vieles bleibt ungesagt, wenn sich die Zahl der unbedruckten Seiten im Heft immer weiter verringert. Doch so haben die Leser – unsere und Eure Kunden – die beste Mischung von Information und Entertainment (Infotainment? Häßliches Wort) zur Verfügung.

Seid also nicht traurig, liebe Marketing-Experten – im Endeffekt verkaufen sich Spiele eben doch mehr durch ihre Qualität als durch die Übersättigung der Spieler mit zu vielen Berichten. Und Ihr, liebe Leser, habt hoffentlich auch diesen Monat wieder jede Menge Lesevergnügen mit unserem Baby, genannt "Video Games".

Eure Vielflieger von der VG.

Die Anziehung, die Las Vegas auf Zockernaturen ausübt, ist vergleichbar mit der, die für Pressesprecher von "eigenen" Seiten im Heft ausgeht.



I went through the desert on a horse with no name ...



● Titelthemen



84 · 92 · 86 · 20/82



16 *WILD 9 (PS): Die Mannen um Dave Perry machen sich wieder einmal auf, dem Spieler etwas neues zu bieten. Mit Erfolg, wie es scheint ...*

PREVIEW

71 *MAJOR LEAGUE BASEBALL FEATURING KEN GRIFFEY JR. (N64): Wer Baseball mag, sollte diesen Import genau unter die Lupe nehmen. Vielleicht ist es ja genau das richtige Game.*







86 *INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 (N64): Der aktualisierte Nachfolger des Fußball-Hits im Härtetest.*



66 *F-ZERO X (N64): Schnell, schneller, F-Zero. Extreme G erblaßt vor Neid, wenn der importierte Nintendo-Racer aufs Gas tritt.*

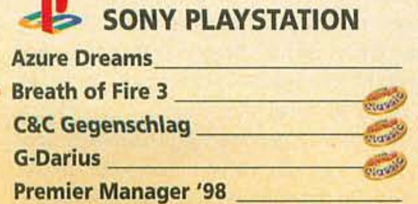
TIPS + TRICKS

RUBRIKEN

IMPORTE

SPECIALS

TEST



SONY PLAYSTATION

NINTENDO 64



40 *EHRGEIZ (PS): Japaner lieben Deutsch. Dies erkennt Ihr an den immer häufiger auftretenden deutschen Spieletiteln. Was zum Henker hat "Ehrgeiz" mit einem Beat 'em Up zu tun?*

Spiel-Handy Nokia

Ein Handy-Modell, das sich diesen Sommer extremer Beliebtheit erfreut, ist das Chamäleon-farbene 6110 von Nokia. Neben einigen netten Zusatzfeatures wie Uhr, Kalender, Rechner und Wecker wartet das formschöne Teil außerdem mit drei eingebauten Mini-LCD-Games auf. Das dem *Nibbles*-Spielchen (MS QBasic) nachempfundene *Snake* kann sogar per Infrarotschnittstelle gegen einen anderen Nokia-6110-Besitzer gespielt werden. Bei *Snake* geht es darum, eine aus ca. zehn Blöcken bestehende Schlange möglichst lang werden zu lassen, indem man sie mit den Zifferntasten im Display zu ihrem Futter dirigiert. Dabei darf man weder an die Außenbegrenzungen stoßen, noch den Schwanz des Reptils selbst berühren. Im Zweispielermodus wird in beiden Handy-Displays die Schlange des Mitspielers angezeigt, die dann natürlich ebensowenig berührt werden darf, sonst habt Ihr verloren. Ein uraltes Spielprinzip, das jedoch nichts von seinem ursprünglichen Reiz verloren hat – sehr empfehlenswert! Die beiden anderen Games, *Memory* und das Denkspiel *Logic* sind dagegen weniger der Rede wert. Übrigens, hat wer bei *Snake* schon mehr als 600 Punkte erreicht? Wir wüßten gerne, ob's noch besser geht.



Bust A Groove PlayStation

Nachdem Sony mit seinem Party-Musikspielchen *PaRappa the Rapper* den Anfang eines neuen Genres einleitete (und mit *Spice World* fast wieder dessen Niedergang beschwor), macht Enix nun den ersten wirklich ernsthaften Vorstoß, der auch in Europa gut einschlagen könnte. Zwölf verschiedene Pop-Songs, die die gesamte Bandbreite der 70er, 80er und 90er abdecken, und ebensoviele tanzende Charaktere werden hier aufgeboten. Außer seine Vorgänger in der Anzahl der Tänzer und Themes zu übertreffen, möchte *Bust A Groove* vor allem die älteren Spieler ansprechen – im Gegensatz zu *PaRappas* Kiddie-Ansatz. Neben John-Travolta-Klon Hiro und dem blechernen Robo-Z buhlt selbstverständlich auch mieziges Frischfleisch, z.B. in Form von Kitty-N um die Gunst des Spielers. Das Spielprinzip besteht trotzdem weitestgehend wieder darin, passend zum Takt die entsprechenden Knöpfe und das Steuerkreuz in die vorgegebene Richtung zu drücken. Insgesamt scheint das "Spiel" aber weniger stupide zu sein und mehr kreative Knopfdruckmöglichkeiten zu beinhalten (z.B. eigene Beat-'em-Up-Moves für jeden Tänzer, welche nach Gusto ins Stück eingebaut und gegen die ebenso um den Titel des Tanz-Champions eifernden Mitbewerber auf der Bühne eingesetzt werden können). Vor allem der Zweispielermodus ist ein großer Vorteil gegenüber *PaRappa*. Mit einer Pal-Veröffentlichung über SCEE ist noch vor Weihnachten zu rechnen.



Ronaldo-Exklusiv-Vertrag Infogrames

Ob Ronaldo nun einen epileptischen Anfall hatte, gegen seinen Willen Beruhigungstabletten verabreicht bekam, heimlich was anderes eingeworfen hat oder letztlich alles nur ein Medien-Gag war, um die Schlappe beim Endspiel nachträglich zu kaschieren, wird sich wohl nie hundertprozentig klären lassen. Für Infogrames ist die Verpflichtung des brasilianischen "Fußball-Gottes" auf drei Jahre aber mit Sicherheit ein lukrativer Deal. So wird Ronaldo dank der von NIKE gekauften Lizenz nicht nur in die geplante Serie der Sportspiele für PlayStation, N64 und PC eingebunden, sondern auch bei öffentlichen Auftritten deren Spiele präsentieren. Der erste von insgesamt sieben in Vorbereitung stehenden Titeln wird nach Angaben von Infogrames bereits Ende des Jahres erhältlich sein.



Bruno Bonell, der 1983 mit Christophe Sapet die Firma Infogrames gegründet hat, trainiert privat bereits im prestigeträchtigen Brasilien-Trikot mit der Nummer 9.

Bloody Roar 2 PS

Einer der größten Reize des ersten Teils machte mit Sicherheit dessen Morph-Feature aus. BR 2 basiert auf dem gleichen Spielprinzip mit folgenden Veränderungen:

• Spezialattacken können auch als menschlicher Kämpfer abgewehrt werden.

• Neun Fighter gegenüber acht beim ersten Teil (Yugo, Alice und Long sind auch wieder mit dabei, der Rest ist neu).

• Die neuen Charaktere können sich unter anderem in ein Chamäleon, einen Maulwurf, eine Fledermaus und ein Insekt verwandeln.

• Zusätzliche Beast-Attacken; verwandelt Ihr Euch, dann unterscheiden sich die tierischen Moves jetzt stärker von den menschlichen.

Spike Out Arcade



Toshiro Nagoshi, Producer von Daytona und Scud Race, hat sich scheinbar entschlossen, der "Rennspiel-Branche" den Rücken zu kehren. Obwohl *Spikeout* natürlich ein sehr konträres Genre bedeutet, betritt Nagoshi-san auch hier kein Neuland, da er bereits Gelegenheit hatte, bei Teilen der Virtua-Fighter-Serie einschlägige Erfahrungen zu sammeln.

Das *Spikeout*-Konzept wurde aber hauptsächlich durch *Street of Rage* inspiriert – mit dem Unterschied, daß hier alles in 3D ist. Zwischen vier Prüglern, die sich hauptsächlich in zwei Hauptgebieten, nämlich in Downtown und dem Inneren eines Kaufhauses, rumschlagen, hat man die Auswahl. Zwei unterirdische Bereiche sind außerdem den Profis vorbehalten. Zu Beginn hat jeder Spieler noch ein kleines Kind auf dem Rücken, das dann bei Kämpfen von selbst herunterklettert und die Bewegungen der Großen nachahmt. Vier Special-Attack-Level gibt es; deren Stärke davon abhängt, wie gut die entsprechende Leiste aufgepowert ist. Theoretisch können sogar vier Automaten miteinander gelinkt werden. Da das Spiel aber auf Segas Model-3-Step-2-Technologie beruht, eher ein teures Unterfangen für Spielhallenbetreiber...

VG-Gang in Hannover

CeBIT Home '98

Ja, Ihr habt richtig gelesen: Auch unser Verlag ist auf der CeBIT Home vertreten (Halle 3, Stand E 15) und wird vom 26. Bis 30. August für die bei WEKA beheimateten Objekte Video Games, Offizielles PlayStation Magazin, Power Play und PC Player kräftig die Werbetrommel rühren. Neben verschiedenen Mitmachaktionen besteht außerdem die Möglichkeit, den ein oder anderen Redakteur einmal live zu erleben und mit persönlichen Fragen zu bombardieren. Nicht zu verachten ist selbstverständlich daneben das in diesem Jahr gewaltige Aufgebot der Computer- und Videospielefirmen. Da die CeBIT ja bekanntlich nicht nur für Fachbesucher, sondern ebenso für Endverbraucher ihre Pforten öffnet, könnt Ihr hier die neuesten Versionen der Games antesten, die wir auch auf der E3 schon beschnuppern durften und Euch im Messebericht vorgestellt haben. Unter anderem werden gezeigt : Tomb Raider 3 (PS), Metal Gear Solid (PS), Mission Impossible (N 64), Crash Bandicoot 3 (PS), Spyro the Dragon (PS), Formel 1 '98 (PS), Micro Mashines Turbo (N 64), Fighting Force (N 64), Rayman 2 (PS/N 64) und viele mehr.

Play Station Carisma GT-Competition — Sony

Wie Ihr sicher schon mitbekommen habt, veranstaltet Sony im Zuge seiner diessommerlichen Adrenalin Tour eine großangelegte Gran-Turismo-Competition. Mitmachen kann jeder, der zur richtigen Zeit am richtigen Fleck ist, sprich sich dort aufhält, wo gerade auch der PlayStation-Adrenalin-Truck Station macht. Bis zum 20. September ist der Truck noch unterwegs (mit folgenden Haltestellen: CeBIT Home/Hannover, Wolkenkratzer Festival/Frankfurt am Main, Komm/Düsseldorf und HIT/Wien). Geht einfach zu einem der Betreuer, füllt eine Karte aus, wählt den Mitsubishi Lancer EVO IV mit Automatikgetriebe, die Strecke Deep Forest und fahrt unter Aufsicht ein Zeitrennen. Dem besten Fahrer winkt als Hauptpreis das ultimative Adrenalingeschoß, und zwar ein original Mitsubishi Carisma PlayStation GDI. Bei Redaktionsschluß lag die Bestzeit bei 1:21:264. Im Zuge besagter Adrenalin Tour hat Sony in Zusammenarbeit mit dem ADAC und Mitsubishi für Vertreter des Handels und der Presse unlängst ein "PlayStation-goes-Rally-ty-Event" veranstaltet. Hier durfte außer ans Joypad auch Hand an echte Lenkräder gelegt werden. Auf einem abgesteckten Rallye-Parcours ließen Ralf und Dirk die Reifen quietschen. Leider hat es in der Gesamtwertung (neben der Raserei ging es auch noch um Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl) am Ende nur für einen Trostpreis gereicht...



Von Mitsubishis Renn-Ass Tina Thörner gab's Bussis satt, doch Ralfi ziert sich ganz offensichtlich ein wenig...



ISS Pro '98 — PS



Was für Infogrames der brasilianische Superstar Ronaldo, ist für Konami Kolumbiens Kapitän Carlos Valderrama. Ende Juli gab die US-Niederlassung bekannt, daß dessen Konterfeit beide '98er Versionen des Vorjahres-Hits *International Superstar Soccer* zieren wird. Während wir das N64-Sequel bereits diesen Monat testen durften, hinkt die PS-Version noch etwas hinter dem Zeitplan her – lediglich eine Preview-CD konnten wir ergattern. Mit verbesserter Grafik und einer Vielzahl neuer Features schickt sich aber auch dieses Sequel an, den Erfolg seines Vorgängers zu übertreffen:

- 48 Nationalmannschaften sind mit ihren Spielern vertreten, wobei letztere jetzt tatsächlich Ähnlichkeiten (Größe, Haarfarbe, etc.) mit ihren realen Vorbilder aufweisen.
- CPU-Gegner setzen verstärkt Strategien, wie z.B. die Abseitsfalle ein.
- Die Namen der Spieler lassen sich nun verändern.
- Der deutsche Live-Kommentar soll angeblich wesentlich umfangreicher sein.
- Eine Vielzahl neuer, detaillierter und flüssiger Motion-Capture-Animationen soll noch integriert werden.

Von Konami wird momentan ein Veröffentlichungstermin Mitte September angepeilt.

Destrega — PlayStation

Koei, seit über zehn Jahren berüchtigt für seine Kriegssimulationen, die zu allem Überfluß jeweils noch im mittelalterlichen Japan angesiedelt sind, entwickelt als Novum derzeit ein 3D-Prügelspiel. Hinter Destraga steht deren Omega-Force-Entwicklerteam, das allerdings bereits "kampferprobt" ist. Wie bei *Ehrgeiz* finden die Kämpfe hier in riesigen Arenen statt, die sich zudem über mehrere Stockwerke erstrecken. Ein innovatives Kampfsystem, bei dem sowohl Special Moves als auch Zaubertricks zum Einsatz kommen, versprechen optische Effekte auf hohem Niveau. Interessant ist außerdem die Möglichkeit, jede einzelne Attacke unterschiedlich stark zu dosieren, weshalb ein Button nur für den "Attack Angle" zuständig ist. Für die Specials gibt es zudem eigene Sound-Samples, wodurch Ihr nach einer Phase der Eingewöhnung theoretisch die Chance habt, Angriffe Eures Gegners akustisch zu erkennen und entsprechend zu reagieren. Per "Magie-Move" ist es möglich, eine Attacke auch umzukehren und zurückzuschicken. Wenn Eure Magie-Leiste leer ist, müßt Ihr versuchen, konventionell im Nahkampf zu arbeiten, ansonsten könnt Ihr, abhängig von der Energieleiste, auch aus der Ferne viel Schaden anrichten – vorausgesetzt natürlich, Euer Counterpart läßt Euch soviel Raum. Selbstverständlich werden diverse Hintergrundobjekte ebenso in die Fights einbezogen – *Destrega* bietet für ein so "ausgelutschtes" Spielprinzip wirklich erstaunlich viele Innovationen!





Dragon Quest VII PlayStation

Bis zur Veröffentlichung von *FF* war Enix mit seiner DQ-Serie unangefochtener Marktführer bei den RPG-Verkäufen. Inzwischen stehen den weltweit 20.000.000 verkauften *Dragon-Quest*-Spielen aber bereits 18.500.000 *Final Fantasys* gegenüber (jeweils sämtliche Teile auf allen Plattformen zusammengenommen). Der Kampf Enix-Square geht bald in die nächste Runde, da beide Kontrahenten ihre Sequels, *Dragon Quest VII* und *Final Fantasy VIII*, als PlayStation-Versionen veröffentlichen. Dies ist im Fall von Enix – die Firma hat bislang nur Nintendo zugearbeitet – durchaus eine kleine Sensation. Grafisch kann Enix' sehnlichst erwarteter Nachfolger zwar nicht ganz mit den opulenten *FF VII*-Rendergrafiken mithalten und dürfte sich in der Endfassung dann eher auf dem Niveau von *Star Ocean 2* (jüngstes Enix-Produkt, vor wenigen Wochen in Japan erschienen) bewegen: sehr bunte 3D-Hintergründe, viele Details, aber ohne "Renderwahn". Dennoch ist ein absolutes Jahres-Highlight zu erwarten, da Enix es geschafft hat, so legendäre Programmierer wie Horii Yuji (Game Design), Toriyama Akira (Character Design) und Sugiyama Koichi (Musik) zu verpflichten, die in Japan allesamt bereits Kultstatus erreicht haben.

All Star Tennis '99 PS

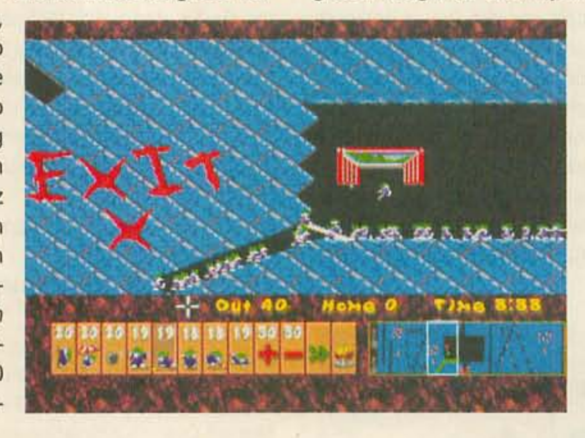


Da der Vorgänger, *Tennis Arena*, aufgrund mangelnder Produktqualität im Weihnachtsgeschäft '97/'98 sang- und klanglos unterging, entschloß sich Ubi Soft, den zweiten Teil umzubenennen und bei *AllStar Tennis '99* mehr Wert auf Arcade-Spielspaß zu legen. Dies äußert sich beispielsweise am "Bomb-Tennis-Mode", welcher eine ganz originelle Idee darstellt: Wenn der Ball im Feld des Gegenspielers aufkommt, hinterläßt er eine Mine, die bei Berührung explodiert. Die daraus resultierenden Krater beeinflussen wiederum die Flugbahn des Balles, was dem Spielablauf zusätzlich Pepp verleiht. Neben acht lizensierten Spielern – unter anderem Michael Chang und Conchita Martinez – bietet *Tennis Arena 2* eine Analog-Pad-Unterstützung und diverse versteckte Features, wie z.B. einen Big-Head- und Big-Racket-Mode.



Lemmings PlayStation

Nachdem Psygnosis' maue 3D-Lemminge bereits als Platinum-Sonderangebot verramscht werden, mußte Nachschub her. Da gerade kein Nachschub zur Verfügung stand, dachte sich Psygnosis ganz schlau: "recyceln wir doch einfach die Klassiker *Lemmings* und *Oh No! More Lemmings*". Über 200 (!) Old-School-Level in den üblichen, happigen Schwierigkeitsgraden (Beginner bis Mayem) erwarten daher die Tüftel- und Lemmings-Fans auf dieser CD. Wem die popelige Grafik wurscht ist, der bekommt Spielspaß pur, und das für schlappe 50 Märker Ausgangspreis. Bis November müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden.



Streak PlayStation

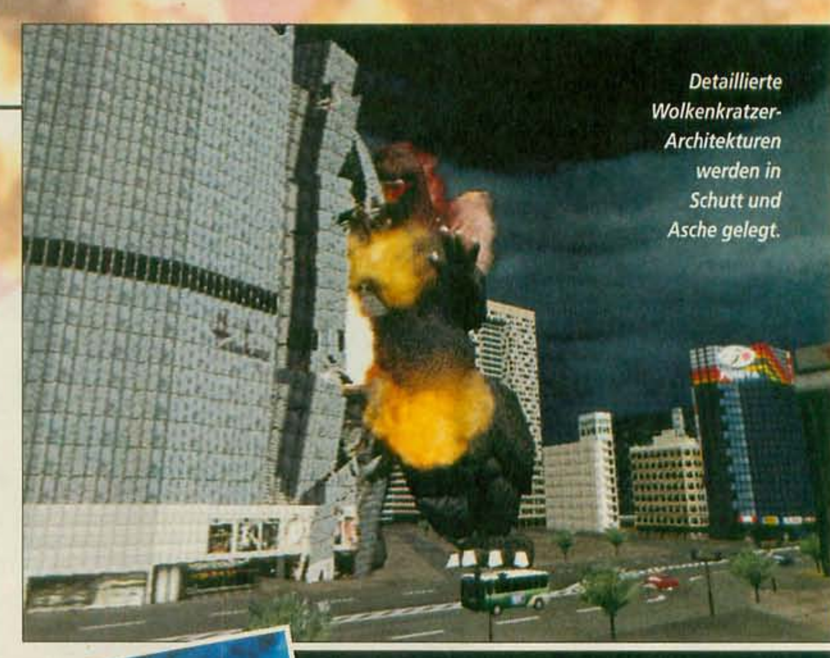


Single Trac, die Macher u.a. von *Jet Moto*, *Warhawk* und *Twisted Metal*, haben ein neues Rennspiel – im weiteren Sinne – in der Mache. Da sich Snowboarding-Sims im Sommer nicht allzu toll verkaufen (wie Funsofts *Phat-Air*-Abenteuer ausgeht, bleibt abzuwarten), muß man ein solches Spiel eben passend zur Jahreszeit umdekorieren. Daher werden bei *Streak* einfach elektromagnetische Hoverboards verwendet, die tatsächlich ein wenig über der Erde schweben, und denen Ihr aufgrund der neuartigen "GEMBlade"-Technologie auch Boosts in Form von Energiestößen verpassen könnt. Bei jedem Turbo, den Ihr zündet, hinterläßt Euer Boarder einen leuchtenden Schweif (= Streak), wodurch sich auch die Namensgebung erklärt. Ansonsten sind die Tasten auf die übliche Weise belegt: Ihr könnt in die Hocke gehen, springen, Euch in die Kurve legen, drehen oder Grabs ausführen. Da Ihr bei Stunts immer weniger Punkte gutgeschrieben bekommt, je öfter Ihr den selben wiederholt, ist die Motivation entsprechend groß, alle Tricks aus dem Programm herauszukitzeln.

Ein nettes Feature ist außerdem der Shadow-Modus. Bis zu drei Ghost Driver können nämlich gespeichert werden. Obwohl die uns vorliegende Version nur ein "Work-in-Progress"-Aufdruck ziert, gibt es hinsichtlich der Board-Physik und des Handlings wenig zu meckern. Dank Link-Modus dürfen sogar bis zu vier Fahrer gleichzeitig antreten – ein Titel, den man im Auge behalten sollte!



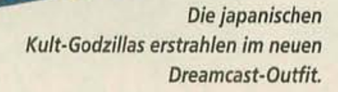




Detaillierte Wolkenkratzer-Architekturen werden in Schutt und Asche gelegt.

Das Schweigen ist gebrochen! Sega macht aus den legendären TOHO-Kultfilmen ein Dreamcast-Spiel. Fast gleichzeitig mit dem putzigen VMS-Godzilla gab es noch eine weitere überraschende Ankündigung – aber lest selbst!





Die japanischen Kult-Godzillas erstrahlen im neuen Dreamcast-Outfit.

Vermutlich gibt es derzeit keinen anderen bekannten Filmstoff, der besser geeignet wäre, zu einer sowohl atmosphärisch dichten als auch effektvollen 128 Bit-Schlacht umgesetzt zu werden. Die Botschaft ist klar und deutlich: Die Kultmonster der japanischen TOHO-Schmiede kehren auf einer Traumkonsole zurück – größer, realistischer und schrecklicher als je zuvor. Im Sog von Emmerichs Megahit (zumindest, was den Hype anbelangt) und dessen riesiger Werbe- und Merchandiesing-Kampagne erhofft sich Sega auch für das kommende Dreamcast-Spiel kostenlose Publicity. Aber die echten Fans der Werke des legendären TOHO-Studios werden sich einfach nur freuen, wenn Ghidorah, Mech-Godzi und die Flugechsen der Sechziger und Siebziger wieder ihr Unwesen treiben. Das Design der Riesenechse richtet sich nicht nach dem aktuellen Filmstreifen. Technisch fährt Sega alles auf, was gut und teuer ist: Godzilla und seine Freunde sollen in Echtzeit durch voll funktionsfähige Großstadtcitys stampfen und mit den neuen Dreamcast-Fähigkeiten (wie z.B. Alpha-Blending) ein einzigartiges Umfeld schaffen. Alle Städte sind mit wichtigen Einrichtungen und Gebäuden, wie Banken, Stripbars, Häfen und Krankenhäusern, komplett ausgestattet. Die belebten Straßenviertel der Japan-Metropolen beherbergen nicht nur unzählige Passanten und zahlreiche Fahrzeuge in sich, sondern verfügen auch über selbständig arbeitende Feuerwehrtruppen und Notarzt-Sanitäter, die sich aufopfernd um verletzte Bürger kümmern. Jede Station des Spiels besteht aus unzähligen Bauten, wie z.B. Hochhäuser, Baustellen, von denen Ihr in der Rolle eines Monsters Eurer Gunst nun soviel wie möglich zerstören müßt. Für jede Stage habt Ihr nur eine begrenzte Lebensenergie zur Verfügung, um mit den Fäusten, Füßen und einigen Special-Breakers ganze Arbeit zu leisten. Richtig unangenehm wird es erst, wenn die kleinen Störenfriede mit futuristischem Waffenarsenal anrücken oder die Luftwaffe an die Front schicken. Bürgerwehr, Polizei und Armee wollen unserem Ungetüm auf die Pelle rücken. Mehr ist uns leider noch nicht bekannt, aber wir bleiben am Ball!



VMS-Godzilla

Seit dem 11.07.98 haben japanische Kinobesucher die Chance gehabt, nach der Godzilla-Filmvorstellung ein grünes Godzilla-"Visual Memory System" (kurz VMS) zu erstehen. Mittlerweile werden die VMS in jedem Kaufhaus zu einem Preis von 2500 Yen angeboten.
Unsere kleine Monster-Farm ist nichts für zartbesaitete Tamagotchi-Liebhaber. Insgesamt 30





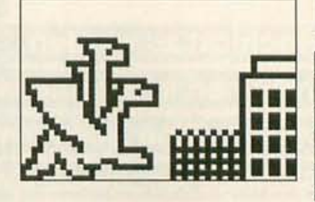
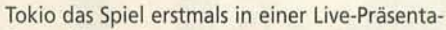
Interessant: Auf der VMS-Verpackung ist kein DC-Logo zu sehen.



Zwei VMS im Link, fertig zum Kampf.

verschiedene Godzilla-Mutationen können im Laufe der Zeit herangezüchtet werden. Der Ablauf ist dabei immer der gleiche: Zuerst schlüpft ein Godzi-Kücken aus dem Ei, das Ihr schnurstracks auf einen Bauernhof, in die Großstadt oder in eine Ruinenlandschaft verfrachtet. Füttern ist nicht gefragt, vielmehr trainiert Ihr den kleinen Racker auf das Abwehren von Atomraketen. Jedes gewonnene Spiel erhöht dabei die HP-Werte, was Euren Zögling gleichzeitig kräftig wachsen und gedeihen läßt. Ist er groß und stark genug, gilt es schleunigst, einen zweiten VMS-Besitzer zu finden, um seinen Schützling gegen den antreten zu lassen. Wer gewonnen hat, bekommt die DNA-Werte des Verlierers übertragen, was zusätzlich in einer neuen Godzilla-Mutation endet. Sobald das Dreamcast-Godzilla erhältlich sein wird (vermutlich zum Hardware-Verkaufsstart 20.11.98), könnt Ihr diese Werte über das Joypad in das "große" Spiel übertragen, was Euch vermutlich zu neuen Monstergattungen und anderen Bonusüberraschungen verhilft. Wir sind auf jeden Fall gespannt und können es kaum erwarten, unseren hochgezüchteten Godzi-Genen freien Lauf zu lassen.

Der Größenvergleich zu einer PlayStation-MemoryCard.

Das seht Ihr auf dem VMS-Screen.



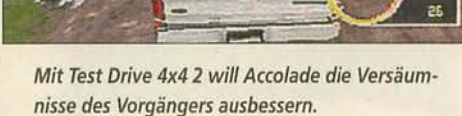
Inoffiziell war es schon lange klar, jetzt ist es endlich amtlich: Das legendäre Sonic-Team arbeitet an einem neuen Igel-Abenteuer für die Dreamcast-Konsole. Am 22.08.98 wird Sega in Tokio das Spiel erstmals in einer Live-Präsentation allen geladenen Gästen vorstellen. Video Games hat sich bereits ein Ticket gesichert und wird vor Ort sein. Ihr dürft gespannt sein! *ws*



A DAY AT THE RACES



In die Wüste geschickt zu werden, ist für den Betroffenen in den meisten Fällen unangenehm. Eine Ausnahme stellte der diesjährige Accolade-Event dar.



Mit Test Drive 4x4 2 will Accolade die Versäumnisse des Vorgängers ausbessern.



TD 5 wartet wieder mit tollen Hintergründen auf.

Flirrende Hitze, wolkenloser Himmel und Sand zwischen den Zähnen – so stellt man sich im Allgemeinen einen Aufenthalt in einer Wüste vor. Wenn man sein Habitat allerdings mit einer NASCAR-Strecke umrandet, eine klimatisierte Halle anbietet und dann auch noch zum Spaß Rennen veranstaltet, wird das ganze schon viel angenehmer. Und wenn der Ausgangspunkt der Reise dann auch noch im Spielerparadies Las Vegas liegt, muß man als deutscher Redakteur schon fast vom Glück begünstigt sein, um an einem Event wie dem diesjährigen "Day at the Races" teilzunehmen. Kein Wunder also, daß sich unter der versammelten Meute von Journalisten nur zwei Germanen befanden.

Seit nunmehr 14 Jahren produziert die in San José (Kalifornien) ansässige Firma Accolade ihre Spiele, unter denen die Reihe Test Drive wohl die bekannteste ist. Die erfolgreichen Racer lassen sich auf das Jahr 1987 zurückdatieren, als der erste Teil Möchtegern-Rennfahrer an die Joysticks des C64 lockte. Mit Test Drive 5 befinden sich die Damen und Herren Entwickler wieder einmal auf der Überholspur, was Arcade-Rennen angeht.

Der nicht so erfolgreiche Offroad-Ableger der Familie bekommt ebenfalls Nachwuchs: Test Drive 4x4 2 soll die Fehler ausbügeln, die mit der ersten Version gemacht wurden. Grafik, Fahrphysik und Handling wurden (und werden) aufpoliert, um auch die Verfechter von "Bodenfreiheit statt Spoiler" zu ihrem Recht kommen zu lassen.

Auf ähnlichen Pfaden wandelt Big Air, eine Snowboard-Simulation, mit der sich Accolade an den Erfolg einiger der Schneebrett-Games anhängen will. Eigentlich könnte man problemlos von einem "Testdrive: Snowboard" reden – warum, wird später noch verraten.

Der vierte Konsolen-Titel, der uns präsentiert wurde, war Star Con. Der neueste Ableger der Star Control-Reihe ist ein reiner Space-Action-Titel für ein oder zwei Spieler. Fans der Serie werden Rassen und Gegebenheiten wiedererkennen, nur diesmal ohne strategische Elemente.

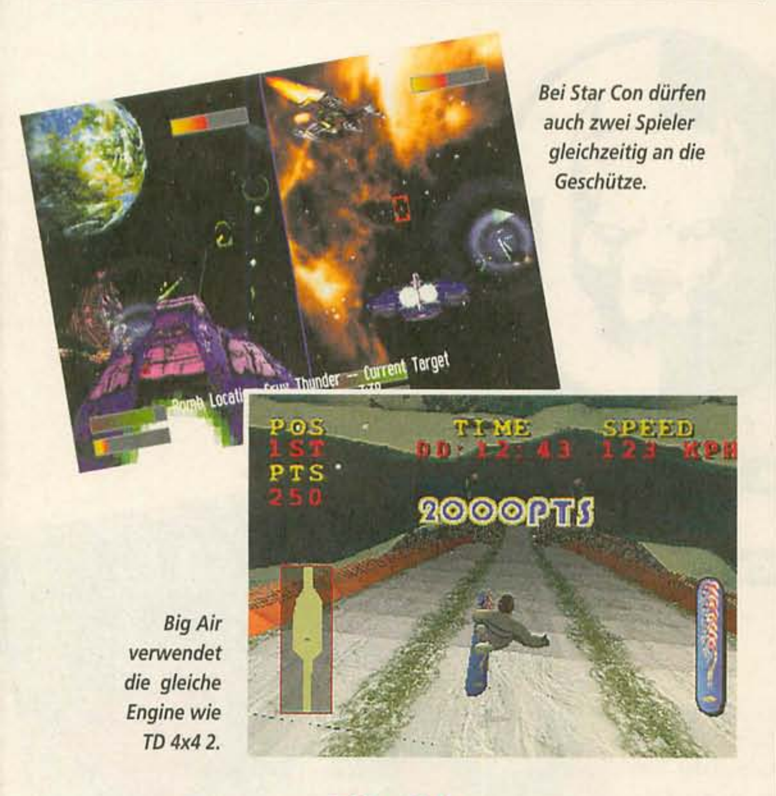
Am spaßigsten war jedoch zweifellos der Renn-Unterricht, der uns in "Derek Daly's Performance Driving School" zuteil wurde. Ob Pressesprecher, Geschäftsführer oder Redakteur – alle wurden hinter das Steuer eines Formel 3-Rennwagens geklemmt und durften mal so richtig Gas geben. Rangeleien, Crashes und Ausfälle gab es zwar keine, aber nun ist endlich allen Teilnehmern klar, was es heißt, mit Vollgas in eine wirklich enge Kurve zu gehen, die Ideallinie zu halten und dabei noch geradeaus zu schauen.

Test Drive 5

Letzteres Problem besteht für all diejenigen kaum, die sich dem Rennsport ausschließlich digital widmen. Wer sich gerne am Steuer eines traumhaften Sportwagens über alltägliche Strecken bewegen will, ohne auf Geschwindigkeitsbegrenzungen, Gegenverkehr oder ähnlich nervtötende Kleinigkeiten zu achten, war bei den Spielen der Test Drive-Reihe schon immer bestens aufgehoben. In der neuesten PlayStation-Fassung, an der noch bis Oktober gebastelt werden muß, warten 28 Traumwagen auf geeignete Piloten. Natürlich nicht irgendwelche Phatasiegebilde aus Stahl und Chrom. Accolade besorgt sich grundsätzlich die Lizenzen für Original-Wagen wie den Aston Martin Vantage, die Chevy Corvette oder die unausweichliche Viper von Dodge – alle in den aktuellsten Versionen, versteht sich. Daneben stehen einige spezielle Motor-Monster mit extremen Leistungswerten zur Verfügung, und eine Anzahl geheimer Bonusvehikel komplettiert das spritfressende Angebot. In insgesamt 40 verschiedene Karossen dürft Ihr einsteigen, um Euch gegen die Konkurrenz, den Gegenverkehr und natürlich die Polizei zu behaupten – und das auf 17 Strecken, die Ihr zum Teil auch rückwärts und bei Nacht bewältigen müßt. Die Grafik-Engine des Entwicklungs-Teams Pitbull kommt in der bisherigen Fassung nicht ganz an Gran Turismo heran. Dafür wurde das Handling der Fahrzeuge stark verbessert und ein wahrer Ohrenschmaus von Soundtrack eingesetzt: Zehn Musikstücke verschiedener Bands unterhalten Euch in den Menüs und während der Fahrt.

Test Drive 4x4 2

Wem Straßen zu langweilig sind und Hochglanz-Sportwagen einfach zu "edel", der findet sein Fahrvergnügen vielleicht im Inneren eines Geländewagens. Derer bietet der Nachfolger des mauen Test Drive: Offroad gleich mehr als zehn – natürlich ebenfalls Original-Lizenzen. Unterstützt von Sony's Dual Shock-Controller begebt Ihr Euch auf sandige, verschneite, matschige oder felsige Querfeldein-Strecken, um der lieben Konkurrenz zu zeigen, daß der eigene Hummer dem ollen Jeep von nebenan haushoch überlegen ist. Und wenn der Nachbar dann doch gewinnt, liegt es vielleicht an seinem Tuning – Ihr habt eine Menge Optionen, mit denen Ihr Fahrwerk, Motor und Getriebe an Euren Fahrstil anpassen könnt. Diese sind noch nicht zufriedenstellend implementiert, das sollte sich aber bis zum Herbst geändert haben. Auf jeden Fall waren schon in der frühen Version, die wir zu Gesicht bekamen, deutliche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger festzustellen. Grafik und Sound wurden aufpoliert, und das Handling der Fahrzeuge ist nun etwas eingängiger als bisher. Die etwas zu hohen und weiten Sprünge zehren am Realismus des Games, aber schließlich soll das ganze auch Spaß machen, oder nicht?



Bei Star Con dürfen auch zwei Spieler gleichzeitig an die Geschütze.

Big Air verwendet die gleiche Engine wie TD 4x4 2.

Big Air

Noch spannender als Sprünge auf vier Rädern sind natürlich solche auf einem Brett über Eis und Schnee. Dank Big Air kann Accolade gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Sie verwenden die Engine von Test Drive: Offroad 2 ein weiteres Mal und sparen sich damit Entwicklungskosten, und sie springen auf den gewinnträchtigen Zug der Snowboard-Spiele auf. Auch in diesem Fall haben sich die Lizenz-Freaks nicht lumpen lassen und unter anderem die Bretter von Morrow, Palmer, Joyride und Arbor eingekauft – und das ganze noch mit Original-Klamotten von WaveRave und Westbeach getoppt. Halfpipe, Slalom, Boardercross, Big Air und Freeride erwarten Euch, wenn Ihr in einem der sechs zur Verfügung stehenden Länder auf das Board steigt. Auch hier kommt der Dual Shock-Controller zum Einsatz. Solltet Ihr tatsächlich in allen Kursen und Schwierigkeitsgraden als Erster durchs Ziel gehen, wartet eine letzte Herausforderung in Gestalt von Boardercross-Meister Shaun Palmer auf Euch, um Euch so richtig zu zeigen, was ein Lien Air ist.

StarCon

Da bei Accolade aller guten Dinge anscheinend Vier sind, bekamen wir noch eins der Spiele zu sehen, die in diesem Herbst die PlayStation unsicher machen. StarCon ist der vierte Teil der Star Control-Serie, allerdings ohne die Strategie-Elemente. Pure Baller-Action a lá Wing Commander erwartet Euch, wenn Ihr in die Haut eines Aliens schlüpft. Zwei Spielarten stehen Euch zur Verfügung: Im "Hypermelee" tretet Ihr gegen einen zweiten Spieler an und blastet Euch auf einem geteilten Bildschirm gegenseitig das Lebenslicht aus.

Sollte gerade kein menschlicher Gegner verfügbar sein, tretet Ihr im Missionsmodus gegen Alienrassen an. Zwei verfeindete Parteien warten auf tollkühne Piloten, die 24 verschiedene Aufträge übernehmen wollen. Witzig ist dabei, daß zwei menschliche Spieler auch im Missionsmodus kooperativ zusammenarbeiten können – sollte dem ersten Spieler die Luft ausgehen, darf sich der Copilot jederzeit dazuschalten und einen Kampfgleiter übernehmen. Wenn die Mission dann einmal geschafft ist, können die erfolgreichen Flieger jederzeit – und daher auch mit stärkerer Bewaffnung als vorgesehen – wieder in frühere Missionen zurückspringen, um z.B. versteckte Zusatzwaffen zu suchen. Die aktuelle Version sagt noch nicht viel über das fertige Spiel aus – bis zum Herbst soll das momentan als Pre-Alpha-Version vorliegende StarCon allerdings fertig sein.

af

Test Drive 5

Wer in Zeiten von Gran Turismo noch Rennspielboden auf der PlayStation gutmachen möchte, muß schon etwas Besonderes bieten. Der neue Vertreter der Test Drive-Serie von Accolade zeigt da einige gute Ansätze









Wie schon beim Vorgänger (Test in VG 12/97: Spielspaß 74 %) tritt auch im fünften Aufguß der Testfahrt wieder hauptsächlich die Elite der englischen Sportwagen (TVR, Aston Martin & Co.) gegen die amerikanische Konkurrenz (Dodge Viper, Corvette & Co.) an. Vereinzelt tummeln sich auch ein paar schmächtige Japaner und außerdem eine erlesene Auswahl äußerst hochkarätiger US-Muscle-Cars der 60er und 70er Jahre wie die Shelby Cobra oder der Ford Mustang in Eurem Fuhrpark. Um für ausreichend Abwechslung zu sorgen, hat man die Anzahl der Kurse mit jetzt 17 (!) glatt verdreifacht, darunter so malerische Strecken wie Sydney, Hawaii, Kyoto, Moskau und San Franzisco (mit den Riesenjumps, bekannt aus *San Franzisco Rush*). Endlich findet sich auch der schon bei *Test Drive 4* angekündigte München-Kurs auf der Scheibe – der stürzte aber dummerweise als einziger dauernd ab, bevor wir an Frauenkirche und Viktualienmarkt vorbeiheizen konnten. Alle Tracks bieten Abzweigungen zum Erkunden und warten mit Echtzeit-Environment-Mapping auf, so daß sich Lichtreflexionen und Bäume auf Eurem blankpolierten Boliden spiegeln. Mit Analog- und Dual-Shock-Support lenken sich die PS-Monster schon ziemlich ordentlich, ein wenig Feinschliff in der Steuerung wäre aber noch angebracht. An Spielmodi verspricht man uns eine ganze Menge: Von klassischen Cup-Rennen über Time-Trial bis hin zu Drag-Races und den in *Need for Speed 3* eingeführten Verfolgungsjagden mit den Ordnungshütern soll alles dabeisein, was das Rennspielherz begehrt – und das im HiRes-Mode mit durchschnittlich 30 fps. Was uns noch nicht so gefallen hat, ist das etwas langweilige Display mit eintönigen, weißen Anzeigen für Plazierungen, Punkte und Speed – aber das zu ändern, dürfte eine der einfachsten Übungen für Accolade sein. Wenn man noch die in dieser Preview-Version zahlreichen Clipping-Fehler unter Kontrolle bekommt, dürfte Racing-Fans ein heißer Titel (auch Multiplayer-geeignet) ins Haus stehen. Selbst an die atemberaubenden HiRes-Replays von *Gran Turismo* hat man gedacht – die ersten Versuche hier sehen schon klasse aus. *rk*



Yeah! Als Cop durch die City heizen – coole Sache!

INFO

System:	PlayStation
Name:	Test Drive
Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Accolade/EA

Geplanter Erscheinungstermin:

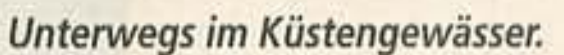
Herbst 1998







Fetzige Offroad-Racer (keine Rally-Sims!) mit ordentlichem Gameplay gibt's bis jetzt nur wenige auf der PlayStation. Genau in diesem Sub-Genre der Rennspiele will Accolade seinen neuen Ableger der *TestDrive*-Reihe plazieren.



Unterwegs im Küstengewässer.

In der Front-View checkt Ihr Verfolger.

Wenn man vorher *Test Drive 5* gespielt hat (siehe Preview in dieser Ausgabe), erkennt man sofort, daß die Offroad-Variante *Test Drive 4x4 2* die Handschrift des gleichen Teams trägt und offensichtlich parallel dazu entwickelt wurde. Von der Ausstattung her wurde hier aber alles eine Nummer kleiner angegangen: Insgesamt zehn bullige Jeeps und Pickups sowie sechs verschiedene Kurse durch die Wildnis werden in der finalen Version angekündigt, also jeweils ein Drittel im Vergleich zu oben erwähntem Schwesterspiel. In unserer Alpha-Preview-Version konnte man bereits drei Strecken (Insel-Cross-Country, mittelamerikanischer Dschungel- und Schlamm-Parcours sowie eine Bergstrecke) und ebensoviele Vehikel (Jeep Wrangler, Hummer und Dodge Pickup) ausprobieren. Was uns bei den ersten Bumpy-Rides (Analog-Dual-Shock-Support) sofort auffiel, war die erschreckende Dunkelheit auf den Pisten, die eine Unterscheidung zwischen Bäumen und Untergrund oftmals sehr erschwerte, vor allem bei der steilen Hatz zum Gipfel des Gebirgskurses. Ich nehme einfach mal an, daß hier das passende Lightsourcing noch nicht integriert ist und hoffe auf Besserung in der finalen Version. Eine Vielzahl von Kameraperspektiven (übrigens exakt dieselben acht wie bei *Test Drive 5*, was auch auf das Screen-Design mit den verschiedenen Anzeigen zutrifft) lassen zumindest in der Ansicht-Kategorie schon keine Wünsche mehr offen. Wie es sich für einen zünftigen Offroad-Racer gehört, könnt Ihr Eure widerstandsfähigen Boliden durch Schlammpfützen und Zäune jagen (leider ist bis jetzt noch kein erkennbares Verformen und realistisches "Mud-Sourcing" der Karren wie bei *Colin McRae Rally* erkennbar). Von der Soundfront läßt sich prominente Mitwirkung – zumindest für Metal-Kenner – vermelden: Während der Jagd um die Querfeldein-Pole-Position werdet Ihr von den harten Klängen von Sevendust, dem langwöchigen Spitzenreiter der Metal-Charts ("Black") verwöhnt. Unser Wolfi hat allein deshalb schon eine viel positivere Meinung vom Spiel! *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Test Drive 4X4 2
Genre:	Offroad-Racer
Hersteller:	Accolade/EA

Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1998

Dual-Shock läßt Euch die Querfeldein-Pisten richtig spüren

In der Preview-Version waren je drei Kurse/Autos wählbar.



Der Name Shiny klingt wie Musik in den Ohren von Spielefreaks. Bisher ist noch jeder Titel der Kalifornier mit einem Award ausgezeichnet worden. Auch *Wild 9* wird aufgrund eines herausragenden Gameplay-Features wieder für Aufmerksamkeit sorgen!



Ihr könnt die Robbie-Gegner z.B. mit Eurer Rig in den Ventilator drehen.



Nachdem drei Gegner durch den Fleischwolf gedreht wurden, explodiert selbiger!



Wir waren natürlich genauso gespannt wie Ihr auf dieses neuartige Spielelement, so daß wir für die zu 65 Prozent fertiggestellte, drei Level plus zwei Bonus-Stages umfassende Preview-Version sofort alles andere stehen und liegen gelassen haben – und siehe da: Fun ist garantiert; von der ersten Spielsekunde an! Als Wex Major, ein Teenager inmitten eines galaktischen Krieges im 21. Jahrhundert, steigt Ihr in das Geschehen dieses reinrassigen Action-Jump'n' Runs im klassichen Stil ein. Der niederträchtige Karn treibt in den Weiten des Alls seine biogenetischen Experimente, um den ultimativen Krieger zu finden. Leider ging dabei einiges schief, und Ihr müßt Euch nun mit grotesken Kreaturen wie elektrisch geladenen Riesenfröschen, laufenden Bomben oder schwarzen Schafen mit Kettensägen herumschlagen. Eure Hauptwaffe ist die "Rig"-Kanone, eine Art überdimensionaler Elektroschocker, die extrem vielseitig einsetzbar ist.

Neben dem Hangeln an freischwebenden Objekten (wie erstmals von *Castlevania 4* auf dem Super Nintendo eingeführt) und dem Transport von Items wie Schlüsseln und Kisten, dient das kuriose Ding aber vor allem zu einem: dem Quälen Eurer Feinde! Ihr könnt Euch die in den industriellen Anlagen auftauchenden Robbies damit schnappen und quasi wie mit einem Lasso links und rechts auf den Boden knallen, bis sie mit einem jaulenden Sound in ihre Einzelteile zerfallen. Im weiteren Verlauf ist es dann z.B. nötig, Flammenbarrieren und Speer-Fallgruben zu überwinden, die für einen Sprung zu weit sind.

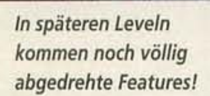


Coole Explosionseffekte begleiten Eure abgedrehte Reise durch herrliche 2,5D-Welten mit 1A-Gameplay.

Was also tun? Man schnappe sich Blechkumpel und positioniere sie mit der Rig-Kanone solange über dem Feuer, bis sie geröstet sind und letzteres ausgeht, oder knalle sie in die Fallgruben, um sie anschließend als Sprungbrett zu mißbrauchen. Das Witzige dabei: Haltet Ihr die armen Kreaturen ein Weilchen vor den tödlichen Fallen und Apparaturen in der Luft, winseln sie manchmal um Gnade und kleine "Please"-Sprechblasen tauchen auf.

Alle Aktionsmöglichkeiten werden Euch vorbildlich durch Info-Schilder im Spiel nähergebracht. So brutal und gewaltverherrlichend, wie das Gameplay jetzt klingt, ist es in Wahrheit natürlich nicht – das Ganze ist mit witzigen Sounds untermalt und schließlich handelt es sich ja nur um Cyborgs und Roboter, die von Mega-Ventilatoren in alle Winde verstreut und von





In späteren Leveln kommen noch völlig abgedrehte Features!

scharfzackigen Mahlwerken püriert werden (grüne Farbe). Neben dem Hauptelement (Rig) kann unser Held auch von eingesammelten Waffen wie Raketen und Granaten Gebrauch machen und die zahlreichen anderen bewährten Action-Jump'n'Run-Spielelemente (Propeller, verwinkelte Plattform-Konstruktionen, Falltüren etc.) nutzen, um zahlreiche Secret-Areas mit versteckten Goodies zu erreichen. Wex kann aber immer nur eine Spezialwaffe mit sich führen. Seid Ihr blank, stellt Euch einfach auf ein Bombensymbol, und neue Raketen werden von den Rebellen per Heli direkt über Euch eingeflogen: Life is great! Neben den neun riesigen Hauptlevels (darum der Name *Wild 9*) wird das fertige Spiel auch wieder zahlreiche Bonus- und Sublevel mit völlig anderen Aufgaben enthalten: Wir konnten schon mal eine 3D-Fahrt auf einem Jet-Bike und einen Kampf im freien Fall in einem Luftschachtsystem antesten – es fehlten jedoch noch die Gegner, Richtungsangaben und Levelziele.

Da bei Shiny immer das Gameplay im Vordergrund stand und stehen wird, verzichtete man auch mutig auf unnötigen 3D-Firlefanz und auf sämtliche Render-Sequenzen. Obwohl die Welt von *Wild 9* mit 3D-Texture-Elementen gestaltet wurde, kann sich unser Held wie bei *Pandemonium* nur in einer Ebene bewegen, und die Kamera schwenkt automatisch mit. Die drei anspielbaren Stages beeindrucken bereits durch außergewöhnliche visuelle und akustische Qualität (klasse Bitmap-Backgrounds und herrliche Schleimszenarios in den toxischen Sümpfen) – Shiny hat es offensichtlich geschafft, den Charme und Witz eines klassischen, gezeichneten Games wie *Earthworm Jim* in eine Pseudo-3D-Umgebung zu verfrachten. Man versuchte, die verrückte Welt der wilden Neun so authentisch wie möglich zu machen, indem jede mögliche Interaktion von Items und Feinden mit Rig und Levelbauten berücksichtigt und implementiert wurde. Ein Beispiel: Was kann man mit einer aus dem Boden kommenden, gasversorgten Riesenflamme alles anstellen? Mit einer Kiste ersticken, die Kiste anzünden und als Waffe verwenden, einen Feind darin rösten, jemandem durch den Rauch die Luft wegnehmen, die Flammen mit Robbies ersticken und vieles mehr.

Dieses neue Spielspaßfeuerwerk von den Entwicklern solcher Meilensteine wie *Aladdin* (MD), *Earthworm Jim* (SN) und *MDK* (PS) hat schon jetzt absolutes Hit-Potential, sticht wohltuend aus dem 3D-Einheitsbrei auf der PlayStation heraus und braucht sich nicht vor *Heart of Darkness* oder *Skull Monkeys* zu verstecken. *rk*

Links: Die Sümpfe wirken extrem plastisch.





Da war der Baum im Weg beim Hover-Race!

INFO

System: PlayStation
Name: Wild 9
Genre: 2,5D-Action-Jump'n'Run
Hersteller: Shiny/Interplay/Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

[TRIAL VERSION]

Im November erobert der Rollenspiel-Hit die japanischen Bildschirme. Square-Fans wetzen schon mal die Breitschwerter und spielen sich mit der Demo-Version warm.

Eine Riesenkrabbe will unsere Party zermalmen.

Der GF-Spruch zaubert eine riesige Seeschlange herbei.

Ein e Leviathan-Springflut kostet dem Gegnen eine Menge "HP".



Das Final Fantasy-Reich wird seit Konsolen-Generationen von schauerlichen Kreaturen heimgesucht. Ihr schlüpft in die Rolle von Squall Lionheart, Laguna Loire und Zucker-Püppchen Rinoa. Eure Spezialeinheit der "SeeD"-Truppe bekommt den Auftrag, mit unbekannten Besatzern aufzuräumen und die öffentliche Ordnung wieder herzustellen.

Nach einem spektakulären Render-Intro, in dem Eure Helden mit einer ganzen Armada gepanzerter Landungsboote auf eine Küstestadt zurasen, geht es ohne Ladeunterbrechung am Strand weiter. Insgesamt hat sich wenig geändert gegenüber FF VII: Die Waffen sind weitgehendst die gleichen geblieben. Als neue Wunderwaffe feiert das Gunblade sein Debüt, was eine Kreuzung aus Säbel und Pistole. Neben dem ungewohnt erwachsenen Gesichtern sind alle Charaktere ein gehöriges Stück in die Höhe gewachsen und haben eindrucksvoll an natürlicher Schönheit hinzugelegt, was auch stellenweise von den animationsverspielten Backgrounds behauptet werden kann. Gekämpft wird nach wie vor in Echtzeit. Neben verschiedenen Attack-Moves besitzt jeder Kämpfer unzählige magische Fähigkeiten, die neuerdings keinen MP-Wert mehr voraussetzen. Allerdings müssen die einzeln Sprüche vom Gegner geklaut werden. Die sogenannten Summon-Spells wurden gegen „Guardian Force"-Mächte ausgetauscht. In der Demo-Version zauberte der Beschwörungsspruch "Leviathan" eine riesige Wasserschlange aus den Tiefen des Meeres, die eine gewaltige Springflut auf die Gegner losläßt.

An Menu-Interface und Steuerung hat Square nur minimale Änderungen vorgenommen. Mit einem wilden Kamerazoom wechselt bei Angriffen die Perspektive auf das Konterfei unseres Fighters und der spielerische Schwerpunkt wechselt vom distanzierten Kalkulieren zu heißer Nahkampfaction. Nach Herzenslust könnt Ihr hier Zaubersprüche anwählen. Je nach Spruchart laßt Ihr anschließen Eisbrocken, glühende Feuerbälle, dicke Felsbrocken oder andere Nettigkeiten auf das anvisierte Opfer los. Oft redet Ihr auch mit anderen Personen, um Hinweise auf die mysteriösen Besatzer zu gewinnen. In FFVIII wurden – den ersten Anschein – nach konsequent die Schwächen des Vorgängers ausgemerzt, ohne allerdings wirklich innovative spielerische Neuheiten zu bieten. Trotzdem hinterließ der erste Demo-Eindruck ein phänomenales Spielerlebnis, das Lust auf mehr macht. *ws*

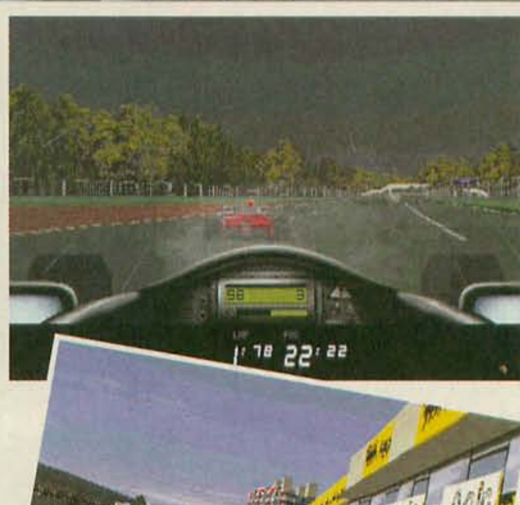


System: PlayStation
Name: Fanal Fantasy VIII
Genre: Rollenspiel-Adventure
Hersteller: Square
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: November '98
USA/Europa: 1999

FORMULA 1 98

Gnadenlos schnell, realistisch und mit aktueller 98er-Lizenz: Psygnosis' neues Formel-Eins-Update ist im Anrauschen!



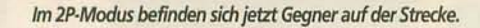


Die Einfahrt zur Boxengasse aus der Cockpit-View.

Ein Silberpfeil setzt zum Überholen an.

Mehr als eine Milliarde Fersehzuschauer verfolgen jedes Rennen am Bildschirm. Die größten Hitzköpfe, die stärksten Boliden, die spannensten Rennen – die Königsklasse hat wirklich viel zu bieten.

In Kürze dürfen auch alle PlayStation-Raser wieder spielerisch ins Geschehen eingreifen. *Formel 1 '98* beinhaltet alle Regeländerungen, Fahrzeugtypen und Piloten der laufenden Saison. Funkverkehr in beide Richtungen und animierte Boxencrews bei Pitstopps sind nur ein kleiner Teil der unzähligen Detailverbesserungen, die sich das neue Entwicklerteam vorgenommen hat. Die Wettervoraussage dürft Ihr für jeden Tag (erstes und zweites Training, Qualifying, Rennen) in einem Meteorologenreport studieren. Neben den vier Zoom-Außenperspektiven gibt es auch wieder eine Cockpit-Ansicht, die jetzt sogar zwei funktionelle Rückspiegel offeriert. Die enormen Fliehkräfte in scharfen Kurven werden mittels eines nervös hin- und herzuckenden Helms vorgegaukelt. Gekämpft wird diesmal mehr mit Köpfchen, bedingt durch komplexere Boxenstrategien und intelligenter agierende Computergegner. Die völlig neu programmierte 3D-Engine stellt ihre Polygon-Fähigkeiten an allen berühmten Rennschauplätzen rund um die Welt unter Beweis: Eine konstantere Framerate und weniger Pop-Ups sind die Belohnung für den verwöhnten Technikfreak. Wer beim Start zu leichtfertig mit dem Gaspedal umgeht und einen Frühstart hinlegt oder die Höchstgeschwindigkeit in der Einfahrt zur Boxengasse überschreitet, muß mit Zeitstrafen rechnen. Damit in puncto Zwei-Spieler-Duelle diesmal keiner meckern kann, haben die Entwickler sowohl einen Link- als auch Splitscreen-Modus (bei Link bis zu vier Spieler) integriert. Ihr übernehmt außerdem den Chefmechaniker, grübelt über Telemetriedaten und Fahrzeugabstimmung, ob der Motor hält und die Spriteinteilung richtig war. Momentan läßt sich festhalten, daß es ein interessantes Update vor allem für echte Formel-1-Freaks zu werden verspricht. *ws*



Im 2P-Modus befinden sich jetzt Gegner auf der Strecke.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Formel 1 '98
Genre:	F1-Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1998

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ...“

PC PLAYER 6/98

„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS ... SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!“

play PLAYSTATION 7/98

„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTEUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND.“

Fun Generation 7/98

Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten

Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85 %

Next Level 8/98
TOPSPIEL 85 %

play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten

Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91 %

PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86 %

Das off. PlayStation Magazin
PLAY TIP Note 1,8

Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88 %

PC Games 8/98
80 %

PC Action 7/98
85 %, GOLD AWARD

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1

JETZT IM HANDEL

HEART OF DARKNESS

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

ACTION-ADVENTURE

ocean

PlayStation

PC CD-ROM

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

"Heart of Darkness" ist erhältlich bei
expert
und natürlich überall,
wo es PC- und PlayStation-Spiele gibt.

www.heartofdarkness.com

www.infogrames.de

WipEout 64

Endlich konnten wir persönlich Hand anlegen an die mit Spannung erwartete N64-Umsetzung einer der besten PlayStation-Racer überhaupt. Und wir wurden trotz knapp zweijähriger Wartezeit nicht enttäuscht!

Auch bei Höchstgeschwindigkeiten sind keine Nebel oder Popups in der Ferne zu erkennen.



Die positivste Nachricht gleich vorweg: *WipEout 64* ist extrem schnell (vor allem in den späteren Klassen), und es gibt nicht die geringsten Anzeichen von Nebel am Horizont! Im Vergleich zu *F-Zero X* (siehe Import-Test Seite 67) bietet Euch Psygnosis auch wesentlich mehr fürs Auge: Die sechs komplett neu designten futuristischen Kurse wurden mit Tunnels, Rampen, überhängenden Brücken und allerlei Streckenbauten versehen, um die Endzeitatmosphäre visuell ansprechend darzustellen. Das Ganze ging natürlich auf Kosten der Streckenvielfalt: *F-Zero X* bietet in dieser Hinsicht wesentlich mehr Stoff - dort ist jedoch oftmals, von der Piste abgesehen, außer den Weiten des Alls und einfarbigen Backgrounds nicht mehr viel zu sehen.

In puncto Teams entschied man sich, die klassischen Rennställe aus *WipEout 2097* (Test in VG 11/96 mit 87 % Spielspaß) beizubehalten. Ihr werdet wieder aus Boliden von Feisar, AG Systems, Auricom, Quirex und dem versteckten Superstar-Ensemble von Piranha II wählen können. Natürlich wurde stattdessen an den Animationen während der High-Speed-Duelle gearbeitet: Air-Brake-Einsätze sind nun auch visuell zu erkennen, bei einem Absturz wird der Pilot per Schleudersitz aus der Maschine katapultiert, und ausgebrannte Gleiter bleiben als rauchendes Wrack auf den Strecken liegen - allerdings nur als zusätzliche Background-Grafik, so daß keine Kollision mit ihnen möglich ist.

Was wäre *WipEout* nun ohne sein liebgewonnenes Arsenal an hochgezüchteten Waffensystemen, mit denen man sich vielleicht schneller an die Spitze befördern kann, als es das fahrerische Können erlaubt? Hier hat man die meisten Goodies, wie die Erdbebenwelle, Homing Missiles und andere Knarren aus *WipEout 2097,* übernommen, während die Superwaffen neu entwickelt wurden und einiges an Spielspaß

Game- und Strecken-Design visuell verbildlicht.

versprechen (aber leider in unserer Preview-Version noch deaktiviert waren). Da gibt es etwa die Mini-Gun des Feisar-Teams, bei deren Einsatz Euer Schiff fünf Sekunden per Auto-Pilot durch die Schikanen-Kombinationen geleitet wird, während die Kamera nach hinten umschaltet, so daß Ihr Eure Verfolgerschar mit einem Zielkreuz unter Beschuß nehmen könnt! In der letzten Sekunde wird dann automatisch die normale Ansicht wieder hergestellt - ein wirklich cooles Feature! Ein anderes Team hat das Shield-Drain-Special entwickelt, das es Euch ermöglicht, sich an den vor Euch fahrenden Gegner heranzusaugen und dessen Schildenergie um bis zur Hälfte zu reduzieren, wobei davon wiederum die Hälfte an Euch übergeht. Wird die Distanz während des Saugvorgangs zwischen den beteiligten Gleitern zu hoch, reißt die Verbindung ab. Werdet Ihr auf diese Art angegriffen, habt Ihr durch Bremsmanöver oder das Überfahren von Turbo-Feldern eine gute Chance zu entkommen. Dies wird vor allem in den Multiplayer-Modi zum Gameplay beitragen.

Apropos Multiplayer: *WipEout 64* wird mit bis zu vier Spielern gleichzeitig zockbar sein. Bei zwei Akteuren kann zwischen einem vertikal und einem horizontal gesplitteten Screen gewählt werden. Bei drei Spielern wählt man entweder die klassische Version mit drei 25%-Ausschnitten, wobei auf dem Übriggebliebenen verschiedene, wechselnde Ansichten der Strecke zur Information aller gezeigt werden. Oder aber - und dies wird vor allem Anfänger freuen - bekommt ein Spieler die Hälfte des Bildschirms, und die beiden anderen teilen sich jeweils ein Viertel. Ob bei mehreren Mitspielern auch CPU-Objekte mit um die Medaillen fahren sollen, hängt laut Psygnosis von der gewünschten Frame-Rate ab, und ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht entschieden.

Ein weiterer Stützpfeiler des *WipEout*-Erfolgs auf der PS war der CD-gestützte, erstklassige Techno-Soundtrack, für den namhafte Größen, wie die Chemical Brothers, Podigy und Leftfield, verantwortlich zeichneten. Eine derartige Qualität auch auf dem N64 zu bieten, wird aller Voraussicht nach nicht möglich sein, die Stücke, die sich im Sound-Menü schon mal probehören ließen, waren aber dennoch sehr vielversprechend.

Damit für ausreichend Langzeitspielspaß gesorgt ist, planen die Entwickler neben den vier Hi-Speed-Klassen schließlich noch einen Challenge-Spielmodus, in dem eine Reihe von harten Missionen (entweder reine Plazierungs-, reine Abschußmissionen oder eine Kombination aus beidem) bewältigt werden müssen. Wir sind auf jeden Fall gespannt, und allen N64-Besitzern steht eine höchstwahrscheinlich nebelfreie Rennspielperle ins Haus.

rk



INFO

System: Nintendo 64
Name: WipEout 64
Genre: Future-Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:
Okt./Nov. 1998



High Noon für Monsterjäger: Im besetzten Kriegsgebiet räumt Ihr reihenweise mit ungebetenen Gästen auf.

Der Sniper-Mode.

Volltreffer! Unsere Flinte raucht sogar noch aus dem Lauf.

Natürlich gibt es auch wieder eine Auto-Map.

Die Lichteffekte sind wirklich allerserste Sahne. Hier durchforsten wir einen Indoor-Level.

Aus allen rohren Feuern wir auf den Monster-knilch.

Die brenzlige Chronozeptor-Situation in Lost World ist bereinigt, und eigentlich freut sich unser Dino-Hunter schon auf ein gemütliches Rentnerdasein – aber leider kommt alles mal wieder anders: Ein dunkler Schattenmeister und seine Anhänger führen gegen die "Vergessene Welt"-Einwohner voller Inbrunst vernichtende Feldschlachten.

Und genau hier startet Eure Mission, um den Gelöbnis-Spruch der Söldnergilde (Nur ein totes Monster ist ein gutes Monster) unter allen Umständen durchzusetzen und zu "richten", was die Kanone hergibt. Das bedeutet in den meisten Fällen: Auslöschung ganzer Monsterhorden, Befreien von Inhaftierten oder Zerstören von riesigen Alien-Schiffen. Neben einigen neuen Ekelkreaturen gibt es in der derzeitigen Alpha-Version auch Nachschub für die (noch geheime) Waffenkammer. Als Monster-Terminator erhält unser Großwildjäger Zugriff auf das tödlichste Arsenal, das je in der N64-Geschichte existiert hat. Alle Knarren und Schalter sind nach bekannter Methode irgendwo in den Leveln versteckt. Für alle Wummen, seien es nun simple Schrottflinten, Nailguns, Plasmakanonen, Elektroschocker oder Raketenwerfer, gibt es einen begrenzten Munitionsvorrat.

Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich natürlich nichts: Immer noch rennt Turok durch Freiluft- und Indoor-Szenarien und ballert auf alles, was ihm vor die Kimme kommt. In jedem Level gilt es bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Schalter müssen umgelegt, Stromkreise geschlossen und gefangene Kinder gerettet werden. In der nächsten Ausgabe präsentieren wir Euch aller Voraussicht nach ein ausführliches Preview mit allen Leveln und brandneuen Waffen. Ihr dürft also gespannt sein! *ws*



Ausgelassene Grillfeste sollten bevorzugt im Freien abgehalten werden.

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Turok 2
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	Acclaim/Iguana

Geplanter Erscheinungstermin:

Oktober 1998





Deep Fear™

Im Gegensatz zu Resident Evil lauert diesmal der grausame Tod in den Tiefen des Meeres. Saturn-User dürfen sich auf den härtesten Monsterschocker ihrer System-Laufbahn freuen.

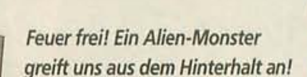
Feuer frei! Ein Alien-Monster greift uns aus dem Hinterhalt an!







Schon gewußt? Unsere Ozeane stellen die größten unerforschten Gebiete unseres Planeten dar. Kein Wunder, daß sich dort mächtige Regierungen und Institutionen etablieren wollen, die nicht immer nur das Beste für die Menschheit im Sinn haben. Eines Tages überschlagen sich die Ereignisse im Pentagon: Eine Radarstation erfaßt ein unbekanntes Flugobjekt, welches in die Erdatmosphäre eindringt und im pazifischen Ozean niedergeht. Kurz darauf ertönt 300 m unter der Wasseroberfläche ein ohrenbetäubender Alarmton: Die militärische Unterwasserstation "Big Table" meldet einen Kontaktverlust mit dem modernsten Kriegsschiff der Navy-Flotte. Es handelt sich hierbei um ein U-Boot der "Seafox-Klasse", das sich während des Auftankens vom Versorgungsdock losreißt und kurz vor einem abgrundtiefen Riff zum Stillstand kommt. Nur wenige Minuten später folgt ein unbefugter Abschuß eines Torpedos, dessen Explosion das Luftversorgungssystem von Big Table unbrauchbar macht. Nach dem Einschlag geht es auf der Station drunter und drüber. Die Aufregung erreicht ihren siedenden Höhepunkt, als sich plötzlich alle Luken der atomaren Raketensilos öffnen. Ein Team von zivilangestellten Tauchern, die als Unterwasser-Tankwarte arbeiten, wird gebeten, bis zum Eintreffen der Spezialeinheit bei der Bergung des Atom-U-Boots zu helfen. Dabei trifft die Crew an Bord auf mysteriöse Phänomene und verhakt sich in zwischenmenschlichem Geplänkel, was letztendlich in heroischem Wahnsinn und brutalen Gore- und Splatter-Orgien endet. Jetzt erst geht den Helfern ein Lichtlein auf, daß an Bord eine fürchterliche Krankheit ausgebrochen sein muß, die die Besatzung genetisch verändert und zu Monster macht. Einen Überlebenden schaffen wir mit der Rescue-Tauchkapsel zurück zur Big Table, was zum Nachteil hat, daß dort der geheimnisvolle Virus ausbricht. Hochentwickelt, mit Computern und Supertechnik vollgestopft, ist die luftarme Station den fleischgewordenen Gen-Kolossen geradezu hilflos ausgeliefert. Da helfen nur noch Wagemut und die Waffenabteilung des Militärs. Kommt Euch das irgendwie bekannt vor? Tatsächlich hält sich die Unterwasserstory von der Durchforstung eines havarierten Atom-U-Bootes, das, gesteuert von allmächtigen Tiefseealiens, zur Weltvernichtung rüstet, ungefähr an bekannte Filmvorlagen wie z.B. The Abyss oder Leviathan.



Zombie-Fischfutter

Ihr schlüpft in die Rolle von John Mayor, eines Ex-High-Class-Ausbilder beim Notrettungsdienst ERS. Was auf der Big Table als Rettungsmission beginnt, entpuppt sich allerdings als Reise in eine Welt der Technik-Wunder und grausamen Entdeckungen. Erst scheinen die von einem unbekannten Virus infizierten Besatzungsmitglieder am lebendigen Leib zu zerbersten, dann wuchert aus ihnen ein Tentakelähnliches Geschöpf, das sich ausschließlich von Blut ernährt. In den unterschiedlichen Zonen-Decks trefft Ihr auf eine vielfältige Gegnerschar nebst Level-Obermotzen, die Euch vorzeitig das Leben auspusten wollen. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, ausweichen, springen und per Knopfdruck alle verdächtigen Winkel untersuchen bzw. die Knarre zücken. Um die Energie aufzufrischen, liegen, zum Teil gut versteckt, farbige Medizin-Ampullen herum. Blaue Flaschen erhöhen den Lebensbalken nur um

Links stampfen wir mit Sauerstoffgerät durch einen überfluteten Raum.

ein Häppchen, während die roten Büchsen Eure Kraftreserven bis zum Anschlag auffüllen. Durch den Ausfall des Luftversorgungssystem existiert in vielen Bereichen nur noch ein minimaler Bestand an Restsauerstoff. Wird ein solcher Raum betreten, nimmt der Luftvorrat kontinuierlich ab, was letztendlich zum Exodus führt.
Einige andere Bereiche wiederum sind mit Wasser überflutet oder tödlichen Giftgasen verseucht, so daß es ohne Atemgerät kein Überleben gibt. Zum Glück befinden sich auf jedem Deck noch einige funktionierende AS-Apperate, die unser Atemgerät wieder auffüllen oder die Sauerstoffpumpe für kurze Zeit in Gang setzen. Außerdem dienen einige von ihnen zum Speichern des Spielstands. Zwischendurch entspannen gerenderte Cut-Szenen bis zur nächsten gelösten Aufgabe. Die Standardwaffe (eine 45er-Magnum) und Munition können mit entsprechenden Zugangskarten während des Spiels gegen stärkere Kaliber ausgetauscht werden. Neben zwei verschiedenen Schrotflinten finden sich noch eine UZI und diverse Spezial-Kanonen im Waffenschrank. Unterwegs aufgefundene Gegenstände verwaltet Ihr in Eurem Inventar-Menü, die Liste der Items reicht von diversen Code-Schlüsseln über eine Automap bis hin zu Handgranaten.

Station des Grauens

Zwecks effizienterer Nutzung wurde das architektonische Wunderwerk in elf separate Bereiche unterteilt. Zu einem Komplex zusammengezogen, sind das Kontrolldeck, die medizinische Abteilung und das Mannschaftsquartier. Räumlich getrennt von der Hauptanlage gibt es noch die Navy Area, ein geheimer Meeresforschungsbereich, der offiziell nicht zur Big Table gehört. Auch die Luft- und Energie-Versorgungsbereiche liegen etwas abseits der Plattform, um gegen unvorhersehbare technische Zwischenfälle besser gewappnet zu sein.

Der ominöse DN-Bereich befindet sich im Besitz der "Dynamic Networks Corporation", einer Firma mit engen Beziehungen zum Militär. Die Sea Farm Area ist als Forschungsbereich klassifiziert, der sich hauptsächlich mit Meeresökologie befaßt. Als letztes steht noch ein Schrottplatz auf dem Plan, denn selbst in den unendlichen Tiefen des Meeres fällt einiges an unverwertbarem Altmetall an.
Die gerenderte Umgebung wird Resident Evil-typisch aus diversen Kamerapositionen gezeigt. Bewegt sich John über einen vorbestimmten Punkt, wird automatisch umgeblendet. Wenn unser Hero mal nicht gerade auf seine Feinde ballert, gilt es, überlebenswichtige Extras wie z.B. Medi-Kids, Akten-Informationen oder Map-Daten einzusammeln. In Sachen grafische Präsentation und technischer Kompetenz läßt Deep Fear so manch anderes Saturn-Action-Adventure im Wald stehen. Die Umgebung besteht aus vorberechneten Kulissen. Unzählige Details, wie z.B. High-Tech-Apparaturen und Computer sorgen für ein beklemmendes Unterwasser-Feeling. Unterwegs gibt es jede Menge anspruchsvolle Puzzles zu lösen. Soundtechnisch brillant inszeniert, zieht einen der außerirdische Resident Evil-Cocktail-Mix in die Tiefen der Meere. *ws*



INFO

System:	Saturn
Name:	Deep Fear
Genre:	Action-Spiel
Hersteller:	Sega

Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998



VIPER VERLOSUNG









Einem großzügigen Tag im Leben des Laguna-Pressemenschen verdankt Ihr diese bunte Seite und all die Preise, die es hier zu gewinnen gibt. Obwohl, Laguna, die gibt's doch gar nicht mehr! Richtig und doch auch völlig falsch, liebe Leser, denn Laguna Video Games heißt mittlerweile **Infogrames Deutschland** und ist auch nicht mehr im piefigen Kelsterbach, sondern mitten in Dreieich-Sprendlingen ansässig. Ganz in der Nähe liegt übrigens auch Darmstadt, und dort ist ja bekanntlich **X-Ample** zu Hause, einer der wenigen deutschen Software-Entwickler für die PlayStation. Deren effektvoller, neuer 3D-Shooter Viper wird wiederum von Infogrames Deutschland vertrieben. Was läge da also näher, als eine kleine mittsommerliche Verlosungsaktion zu starten.
Um teilnehmen zu können, müßt Ihr lediglich zwei Fragen richtig beantworten.

1.) Was für ein Säugetier steckt hinter dem Infogrames-Logo?
2.) Wieviele dieser Kreaturen haben wir hier in der Seite versteckt?



Wenn Ihr fertig seid mit Zählen, dann schreibt die Antworten auf eine Postkarte und schickt sie her. Eure Lösungen müssen bis zum Stichtag am 25. September 1998 (Datum des Poststempels zählt) bei uns eingegangen sein. Leser mit Netzzugang können uns die Lösung wahlweise auch per Email zuschicken (cbrieden@wekanet.de). Alle anderen dirigieren Ihre Antworten einfach an unsere übliche Adresse:

Weka Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Viper"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen auch bei diesem VG-Gewinnspiel nicht mitmachen. Dem Rechtsweg geht es auch nicht viel besser, der ist genauso ausgeschlossen. Viel Glück, liebe Leut'!

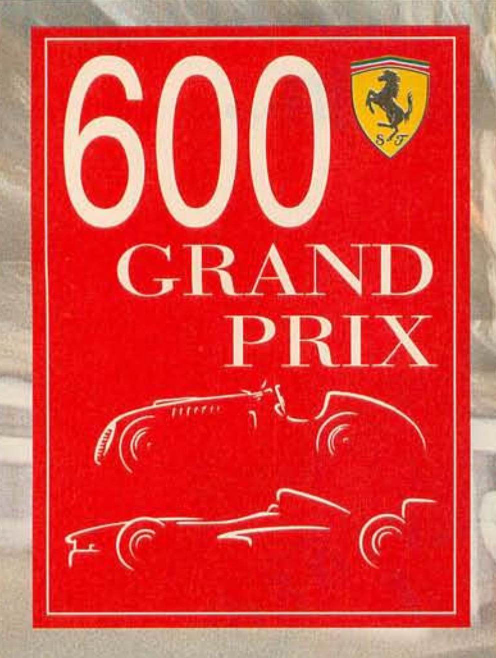
1. PREIS

Eine Viper-Windjacke, nicht billig gemacht, cool geschnitten, heiß begehrt und noch dazu die PlayStation-Vollversion von Viper. Die Jacken bekommen normalerweise nur Händler, die ein bestimmtes Kontingent an Viper-Spielen absetzen als Belohnung. Bei uns gibt's die Dinger für umsonst! Das Spiel ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Ein beliebtes Fachmagazin urteilte erst jüngst in seiner August-Ausgabe: "Über mangelnde 3D-Action kann sich bei Viper wahrlich keiner beklagen" und weiter "...Ballerfreunde müssen zugreifen...".

2. – 18. PREIS

Entweder eine schicke Viper-Jacke oder ein fetziges Viper-Spiel, je nachdem für welchen Preis Ihr gezogen werdet.





FERRARI JUBILÄUM



In Zusammenarbeit mit der italienischen Nobelmarke haben wir Euch diesmal ein Gewinnspiel-Schmankerl der besonderen Art zu bieten, das ausnahmsweise von keinem Spielehersteller gesponsert wird, sondern ausschließlich von Ferrari selbst!

Die roten Renner aus Maranello feiern beim Formel-1-Rennen in Monza vom 12.- 13. September ihren 600sten Grand-Prix-Auftritt und wollen das dementsprechend – hoffentlich auch mit einem Sieg von Michael Schumacher – gebührend feiern. Dazu hat Ferrari einen VIP-Bereich innerhalb der Strecke angemietet, in dem einiges los sein wird: Ihr könnt nicht nur aus 20 Metern Entfernung das Training sowie das Rennen selbst live verfolgen – nein, auch sonst wird allerhand für Eure Unterhaltung geboten: Bars, Videoleinwände, eine Fotoausstellung mit Dokumenten aus allen Jahrzehnten der Ferrari-Grand-Prix-Historie und – bei voraussichtlich hochsommerlichen Temperaturen – ein Swimming-Pool zur Erfrischung. Übernachtet wird – back to the roots – in Zelten auf der Strecke, wobei für alles gesorgt sein wird. Darüber hinaus arbeiten die italienischen Organisatoren noch an einer Reihe von Überraschungen, die derzeit noch Top Secret sind.



Los geht die Tour um ca. 12 Uhr mittags am Freitag, dem 11.September via Bus von München aus. Die Rückfahrt wird nach Ende des Grand Prix angetreten. Wichtig: Alle Teilnehmer **müssen 18 Jahre alt sein,** selbst in Begleitung Erwachsener haben Leute, die noch nicht volljährig sind, leider keine Chance auf den Trip.

Wir verlosen nun sage und schreibe **sieben mal jeweils zwei exklusive Tickets** für dieses Traum-Event. Da zwischen dem Erscheinen dieser VG-Ausgabe und dem Reisetermin nur verhältnismäßig wenig Zeit liegt, bitte nur dann bewerben, wenn Ihr auch 100-prozentig Zeit an besagtem Wochenende habt.











Daß eine Veranstaltung dieser Klasse nicht so mir nichts, dir nichts abzustauben ist, dürfte Euch klar sein...hier also unsere Preisfragen:

1. Wieviele Konstrukteurs-Weltmeistertitel hat Ferrari im Laufe seiner Grand-Prix-Geschichte eingefahren?
(a) Acht
(b) Vierzehn
(c) Elf

2. Michael Schumacher liefert sich ja im Moment noch ein heißes Rennen mit Mika Häkinnen um die diesjährige WM. Wer holte eigentlich den letzten Fahrer-WM-Titel für Ferrari? Wann war das?

3. Mit seinen Siegen hat Michael in letzter Zeit mächtig Boden gutgemacht in puncto WM-Führung. Seit wann gibt es eigentlich 10 Punkte für einen Grand-Prix-Sieg?
(a) 1995
(b) 1992
(c) 1991

4. Nun noch eine Frage zu Ferrari-Modellen allgemein: Welches Straßenmodell ist das PS-stärkste der Achtzylinderbaureihe (keine limitierten Reihen, Sondermodelle und Studien!)?
(a) Ferrari 512 Testarossa
(b) Ferrari 355 Berlinetta
(c) Ferrari 328 GTB

Schreibt Eure hoffentlich richtigen Antworten inklusive Absender auf eine Postkarte oder ein Fax, und ab damit zu uns in die Redaktion. Natürlich werden auch E-mails akzeptiert. Alle korrekten Einsendungen, die bis zum 31.August (Datum des Poststempels zählt) abgeschickt worden sind, nehmen an der Verlosung für die begehrten Plätze dieses exquisiten Events teil. Und nochmal zum Beachten: Nur teilnehmen, wenn Ihr mindestens 18 seid und 100prozentig an diesem Wochenende Zeit habt. Schickt deshalb Euer Geburtsdatum plus Unterschrift an eine dieser Adressen - inklusive einer Begründung, warum Ihr bei diesem Event dabeisein wollt:

Per Post:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Ferrari-Jubiläum"
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Per Fax:
0 81 21 – 95 12 98
Per E-mail:
cbrieden@wekanet.de

Das Kleingedruckte: Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige sind leider mal wieder von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist auch diesmal ausgeschlossen. *rk*

Psybadek

Innovative Gameplay-Elemente wie Virgins *Mr.Domino* und THQs *Shaolin* scheinen derzeit bei vielen Softwarehäusern hoch im Kurs zu liegen. Psygnosis hat mit *Psybadek* auch so einen Kandidaten in der Hinterhand.

Aus zwei coolen Hover-Boardern dürft Ihr zu Beginn wählen.

Links taucht Ihr gerade in die bunte Dschungelwelt ein.

Dieser Unterlevel stellt eine Art Mini-Schießbude dar: Trefft die eilig herumwuselnden Pinguine.

Die Eiswelt fasziniert durch farbenprächtige Lichtspielereien und malerische Höhlen.



Ein falscher Sprung und Eure Körpertemperatur sinkt binnen Sekunden auf unter Null!

Wie verknüpft man ein klassisches Rennspiel am besten mit einem Jump'n'Run und anderen Geschicklichkeitstests? Nun, man nehme einen Haufen Animé-Racker, setze sie auf eine Art Hoverboard (wer den Streifen *Zurück in die Zukunft 2* mit Michael J. Fox als Marty McFly und dem durchgeknallten Doc Brown alias Christopher Lloyd gesehen hat, weiß, was gemeint ist) und lasse sie verschiedene Levelszenarien erkunden, die durch Level-Warps (*Crash Bandicoot 3* läßt grüßen) mit jeweils einigen Sonderprüfungen versehen sind. So surft Ihr durch die Schneewelt, sammelt fleißig Extra-Kristalle im Vorbeifahren auf und findet Euch urplötzlich auf einem extrem schmalen Plateau wieder, in dem Eure Zielfähigkeit auf die Probe gestellt werden soll: Rings um Euch turnen kleine, putzige Pinguine herum, die mit einem gezielten Wurf mittels eines eierartigen Objekts abgeschossen werden.
Das Ganze ist dann in mehrere Runden aufgeteilt, wobei Euch zusätzliche Schwierigkeiten, wie angreifende Vögel, Schneeballbarrieren und weniger Eier (sprich Munition), zu schaffen machen – vom knackigen Zeitlimit ganz zu schweigen. Sofern Ihr hier eine entsprechende Abschußquote erreicht habt, werdet Ihr zur jeweils nächsten Runde zugelassen. Ist das alles geschafft, wird eine Runde weiter gesurft. So kommt Ihr in den Genuß von verschiedenen Szenarien, angefangen beim Eis über den Dschungel bis hin zur Wüste – wobei die Hintergründe jeweils durch eine Bitmap-Einblendung ähnlich zu *Tekken* dargestellt werden. Was uns imPreview-*Psybadek* noch nicht gefallen hat, war die etwas hakelige Steuerung und die vielen Clipping-Fehler. An letzterem wird bis zum Release im November sicher noch gefeilt werden, die Steuerungssache sollte man bei Psygnosis allerdings auch nicht auf die leichte Schulter nehmen – davon hängt viel Gameplay ab. *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	Psybadek
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:

November 1998



Capcoms langerwarteter Nachfolger der fantastischen Rollenspiel-Saga erscheint bald exklusiv auf der PlayStation in deutscher Sprache.

Breath of Fire 3 führt die Geschichte der Drachenmenschen fort, die sich einst opferten, um die Göttin der Dunkelheit zu vernichten und dem Land Frieden zu bringen. Jahrhunderte später wird das junge Drachenbaby Ryu in einer verlassenen Mine gefunden. Als letzter Überlebender seiner Rasse reift Ryu zu einem mächtigen Krieger heran auf der Suche nach seiner Vergangenheit und Bestimmung. Es scheint, als ob das Böse zurückgekehrt ist, mächtiger als je zuvor.

Die Breath of Fire-Serie war schon immer berühmt für seine spannende und nie zu lang wirkende Storyline. Kaum ein anderes Rollenspiel schafft es so sehr, den Spieler in seine fantastische Welt gefangen zu nehmen.

- Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in deutscher Sprache
- über 80 Stunden fesselnde Story mit vielen Überraschungen
- rotierbare 3D-Engine zur Interaktion mit der Umgebung
- hunderte von Magiesprüchen sorgen für atemberaubende Grafikeffekte
- über 20 Drachenverwandlungen möglich









CAPCOM®



DIE DRACHEN-LEGENDE GEHT WEITER

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND







Das neue, fernöstliche Actionspektakel von Eidos wird allerorts schon als absoluter Geheimtip gehandelt. Wir fühlten der fortgeschrittenen Preview-Version vor dem Test schon mal auf den Zahn.



Die Level sind in der Preview-Version lang und hart.

Wer von *Ninja – Shadow of Darkness* einen *Tomb Raider*-Verschnitt mit mittelalterlich japanisch gehaltenem Ambiente erwartet hat, den müssen wir enttäuschen. Ihr werdet Euch vielmehr durch eine Art 3D-*Final Fight* mit Ninjitsu-Waffen kämpfen müssen – angereichert mit einer Prise Adventure. Euer Schattenkämpfer beherrscht einige Standardpunches und -kicks und hat unendlich viele Shurikens (Wurfsterne) zur Verfügung. Von Beginn an werdet Ihr gruppenweise von Samurais, Hackebeil-Fanatikern, Martial-Arts-Ladies und feindlichen Ninja aufs Korn genommen. Im späteren Verlauf kommen auch Skelette (witzig: Nach ein paar Treffern greifen Euch Beine und Oberkörper getrennt voneinander weiter an), Zombies, fette Riesenkrebse, Tentakeln und andere fiese Gegner dazu. Sollte man Euch umzingelt haben, hilft oft nur noch der Einsatz von Ninjitsu-Magie in Form von Super-Shuriken-Kreiseln, Rauchbomben und Granaten (durch R2 abrufbar, sofern vorher angesammelt). Manchmal findet Ihr in den zahlreichen Schatztruhen ein Schwert, das allerdings nur ein Leben lang anhält. Alternativ könnt Ihr solche Goodies neben Nahrung (bringt Energie), Power-Ups (teuer), Magie (sauteuer) und Extra-Lives (unbezahlbar!) auch im End-of-Level-Shop einkaufen. Vorher wollen aber einige Schlüssel gefunden, Jump'n'Run-Combos gemeistert, schwingende Sensen überlebt, Bärenfallen ausgewichen und Bossgegner (Drachen etc.) vermöbelt worden sein. Einige nette Wasserfall-, Regen- und Blitzeffekte tragen neben der guten Musik zur ordentlichen Stimmung im Spiel bei. Obwohl der Schwierigkeitsgrad nicht gerade niedrig angesetzt wurde (unvorhersehbare Fallen, weit entfernte Rücksetzpunkte, keine In-Game-Extra-Lives, harte Gegner), reizt *Ninja* trotzdem immer zum Weiterspielen – und das zeichnet gute Spiele ja bekanntlich aus. Wir sind jedenfalls schon gespannt auf die finale Version, bei der hoffentlich noch die kleinen Ungereimtheiten bei der Kollisionsabfrage – vor allem beim Einsatz von Wurfgeschossen in die Tiefe – beseitigt werden. *rk*

Ninja macht von der ersten Sekunde an Spaß, ist aber aufgrund massig Gegner ziemlich schwer.

INFO

System: PlayStation
Name: Ninja – Shadow of Darkness
Genre: 3D-Action-Jump'n'Run
Hersteller: Eidos
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998



mr. domino

Es kommt nur selten vor, daß Spielefirmen einen Versuch außerhalb der breitgetretenen Beat'em-Up-, Rennspiel-, Shooter- oder Strategie-Pfade starten. Mr.Domino ist so eine Ausnahme und verdient deshalb auf jeden Fall Beachtung.

Links: Auf dem Roulette-Feld kommt unser Steinchen leicht ins Stolpern.

Ihr müßt eine ununterbrochene Kette von Domino-Steinen mit Spezial-Bauten aufbauen und aufstellen.

Wie Ihr auf den Screenshots schon sehen könnt, dreht sich bei JVCs neuem Tüftelspiel alles um das klassische Prinzip der Aneinanderreihung von Domino-Steinen, die bei geschickter Anordnung dann der Reihe nach umfallen sollen.

Doch ganz so einfach macht es Euch *Mr.Domino* nicht! Ihr steuert einen automatisch durch das jeweilige Szenario laufenden Smilie-Stein und legt auf Druck eines Buttons weitere Stücke aus Eurem Vorratsbehälter hinter Euch ab, mit dem Ziel, eine möglichst lange, ununterbrochene Kette aufzubauen. In jedem Level müßt Ihr auch verschiedene Mechanismen wie Kartenhäuser, vorgefertigte Domino-Bauten oder Würfeltürme aktivieren und in Euer Gebilde mit einbeziehen. Das läuft dann so ab:

Plaziert einen Stein auf eine gekennzeichnete Bodenplatte, der ein solches Special-Feature auslöst, und den nächsten auf die Stelle, an der die Wirkung einsetzt. Natürlich versuchen Euch zahlreiche Hindernisse, das Leben so schwer wie möglich zu machen: Stolperquellen machen Euch die schönste Kombination zunichte, da Ihr für einen Bruchteil einer Sekunde keine Steine mehr ablegen könnt und sich aufgrund des automatischen Scrollings (lediglich der Speed kann etwas reguliert werden) Lücken bilden.

Das Fact-Sheet spricht von "einer leicht verständlichen Einführung", die wir in dieser Version aber noch nicht vorfanden. Schon die erste Stage ist sehr komplex (Ihr habt über 90 Steine zur Verfügung) und wegen des knallharten Zeitlimits nahezu unschaffbar. Ihr braucht nur für einen winzigen Augenblick die falsche Reaktion zu zeigen ,und schon könnt Ihr das Level vergessen. Ich habe diese Stage an die 50 mal probiert (was wiederum für das Gameplay spricht!), konnte aber den Kriterien für das Schaffen eines Levels noch nicht auf die Schliche kommen. Ich nehme deshalb an, daß es an der Preview-Version liegt und hoffe auf das fertige Spiel, welches aufgrund seines erfrischenden Spielprinzips und enormen Suchtpotentials das Zeug zu einem Hit hat. *rk*



Auch Mr.Domino bietet ein witziges Render-Intro.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Mr.Domino
Genre:	Puzzle-Jump'n'Run
Hersteller:	JVC/Virgin

Geplanter Erscheinungstermin:

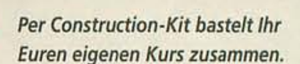
September 1998



Penny Racers

In Japan erfeut sich die Comic-Rennspiel-Serie *Choro Q* von Takara großer Beliebtheit. Lange nach der ersten PlayStation-Konvertierung erscheint nun auch ein Vertreter für das N64





Per Construction-Kit bastelt Ihr Euren eigenen Kurs zusammen.



Ob man mit PR Diddy Kong Racing übertrifft?

Das Teile-Klau-Prinzip kennen wir bereits z.B. aus Capcoms Mega-Man Battle&Chase.

Der Vier-Spieler-Modus taugt wieder mal optimal als Party-Gag: Jeder gegen jeden garantiert Fun!

Das Gameplay von *Choro Q* (oder Penny Racers wie bei uns von THQ genannt) ist ganz eng an bereits erhältlichen Klassikern wie *Mario Kart*, *Diddy Kong Racing* oder geplanten Releases wie *S.C.A.R.S.* (siehe Preview in der letzten Ausgabe) angelehnt, gefällt aber durch einige zusätzliche Features.

Ihr steuert ein buntes Cartoon-Minimobil (witzig: die gestauchten Gefährte erinnern an Edelkarrossen wie Mercedes oder Ferrari) durch eine farbenfrohe und hindernisreiche Streckenlandschaft – immer auf der Jagd nach dem ersten Platz. Letzterer ermöglicht es Euch, Ausrüstungsteile wie Reifen, Spoiler, aber auch Waffen von Euren Mitbewerbern zu klauen und selbst einzubauen. Die werdet Ihr auf den vulkanischen und absturzgefährdeten Wasserfallstrecken auch bitter nötig haben. Die verschiedenen, einkaufbaren Kanonen, Raketen, Minen und Blitzwerfer sind genre-like sehr schräg und ulkig gehalten (Eure Dachkanone ist genauso groß wie das Auto selbst!) und garantieren vor allem bei Multi-Player-Duellen eine Menge Spaß: Bis zu vier Fahrer duellieren sich hier auf einem vierfach gesplitteten Screen. Neben den über 100 Autos und Upgradeteilen (viele Secrets!) sowie den 20 im Modul schlummernden Kursen, findet sich auch ein Strecken-Editor ähnlich zu *F-Zero X* unter einem der Punkte im Options-Menü. Hier könnt Ihr mit verschiedenen Bauteilen Euren Traumkurs zusammenstellen und auch auf einem Controller-Pak abspeichern. Als altes Lästermaul könnte man jetzt natürlich einwerfen, solche Comic-Racer sind geradezu prädestiniert für das Nintendo 64, da hier mangelnde Texturenvielfalt und



Auch PR offeriert die N64-typische verwaschene Grafik.

Verwischeffekte als Genre-Zutaten deklariert werden können und man sich so um eine technisch sauberere Programmierung drücken kann. Das würde aber dem liebevollen Charakter von *Penny Racers* mit seiner Slapstick-Musik nicht gerecht werden. An den Nebeleffekten im Multiplayer-Mode sollten Takara/THQ aber dennoch weiter arbeiten. *rk*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Penny Racers
Genre:	Comic-Rennspiel
Hersteller:	Takara/THQ

Geplanter Erscheinungstermin:

Ende November 1998

Nickelodeon Rugrats

Beim THQ-Besuch in der Redaktion präsentierte man neben *Shaolin*, *Penny Racers* und *WCW/NWO Revenge* auch ein possierliches Jump'n'Run für jüngere Semester.



Die gleichnamige US-TV-Serie soll jenseits des großen Teichs schon Kult-Status erreicht haben, bei uns dürfte *Rug Rats* jedoch kaum einer kennen – ich schließe mich da auch nicht aus. So bekommt Ihr es in diesem Geschicklichkeitstest auch nicht etwa mit Ratten, sondern mit Bälgern im besten Windel-Alter zu tun, die kuriose Aufgaben zu erledigen haben: Opas dritte Zähne wurden von einem Hund geklaut, und Ihr müßt auf dem Rücken einer Gans die Verfolgung aufnehmen. Oder aber Ihr trampelt im Supermarkt barfuß durch die Gemüse- und Fischauslagen und bewerft andere Vorschul-Grünschnäbel mit Torten. Ihr seht schon, *Rug Rats* zielt etwas auf die jüngere Generation ab, ist völlig gewaltfrei und soll auch vom Schwierigkeitsgrad dementsprechend leicht ausfallen. Die 3D-Level präsentierten sich graphisch noch etwas karg – daran wird sich bis zum Release auch nichts Großartiges ändern. Dazu paßt es zu gut zum Stil des Gesamtwerks. Also: Solltet Ihr noch Kids sein, oder selbst schon welche haben, könnte *Rug Rats* der kommende Titel für Euch sein. *rk*

Ihr müßt die Gans mit Äpfeln bewerfen und dürft Euren Kumpel nicht treffen.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Rug Rats
Genre:	Kiddie-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller:	THQ

Geplanter Erscheinungstermin:
Winter 1998





Nach dem herausragenden Tobal 2 hat Square der Ehrgeiz gepackt, ein noch besseres 3D-Prügelspiel als Namco zu kreieren. VG wirft einen ersten Blick auf die PlayStation-Konvertierung.

Die PS-Version wirkt etwas weniger detailliert.



Mit einem beherzten Sprung könnt Ihr Euch auch auf Mauer-Vorsprüngen vermöbeln.

Vor einem Jahr erschien von Genre-Neuling Square ein 3D-Prügelspiel, das erst in seiner Fortsetzung zur absoluten Höchstform auflief. Leider hat es nur der schwächere Vorgänger in einer PAL-Version nach Good-Old-Germany geschafft. Die Rede ist von *Tobal (2)* ein Polygon-Fighter, der interessante Technikansätze vorzuweisen hatte. Auf dem Demo-Sampler von *Brave Fencer MUSASHIDEN* fanden wir neben FF VIII eine Schnupperversion von dem frisch konvertierten PlayStation-*Ehrgeiz vor*.

Die Geschichte spielt diesmal in der unmittelbaren Gegenwart. Auch in unserer modernen Epoche treffen sich mächtige Krieger aus aller Herren Länder, um in einem großangelegten Schloß-Turnier (das Gemäuer liegt übrigens in Deutschland) den wahren Champion herauszufinden. Der bereits seid mehreren Monaten veröffentlichte Automat umfaßte zehn Spielfiguren, deren Palette von wendigen Ninja-Akrobaten, muskulösen Wrestlern bis hin zu professionellen Martial Art-Killern reichte. In der Demo-Variante konnten bereits die drei Charaktere: Ken Mishima, Yoko und Cloud angewählt werden. Einige der Helden lassen sich durch spezielle Attack-Moves in ein monströses Battle Beast morphen oder zücken unverzüglich eine ihrer Distanzwaffen. Je nach Position der beiden Rivalen ändert sich die Kamera ihren Standort und zoomt im bewegungsfreien 360 Grad-Radius kräftig rein und raus. Durch vielfältige Kombinationen könnt Ihr wie gewöhnlich spektakuläre Special Moves auslösen. Die 3D-Hintergründe sprühen zwar nicht vor Detailreichtum, dafür sind alle Kulissen wie z.B. Mauern, herumliegende Kisten oder ein Stockwerk tieferliegende Plattformen frei begehbar. Vom Raketenwerfer bis zum Final Fantasy ähnlichen Zweihänder ist hier alles vorhanden, was in der Realität jeden Herausforderer sofort in einen unappetitlichen Bloody-Burger verwandeln würde.

Ausgesprochene Kenner des Genres werden gleich nach den ersten Spielchen feststellen, daß sich die *Ehrgeiz*-Macher jeweils nur die Sahnestückchen einiger bekannten Prüglespiele wie z.B. *Tekken* herausgepickt haben. Die Figuren strotzen nur so vor Polygon-Muskeln und sind demnach auch sehr lebensnah animiert. Über das komplette Spiel findet Ihr in den nächsten Ausgaben einen Bericht. ws

Alle Ehrgeiz-Kampfarenen sind im 360-Grad-Stil bis in die kleinste Ecke frei begehbar.



INFO

System: PlayStation
Name: Ehrgeitz
Genre: 3D-Prügler
Hersteller: Square
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1998





Constructor



Angreifen, Bauen, Erobern: Das sind die drei Hauptdirektiven von Acclaims gehässiger Echtzeit-Simulation.

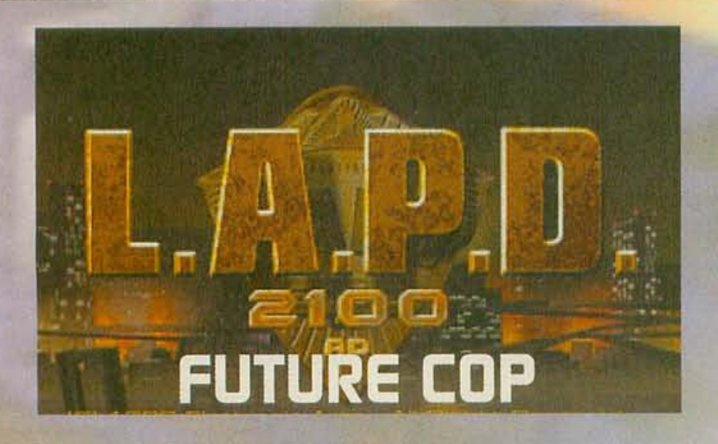
Baut Euch ein Vermögen! Euer Ziel in dem Echtzeit-Strategie-Spiel *Constructor* ist es, sich an die Spitze aller Bauunternehmer zu kämpfen. Hier betretet Ihr die Welt der Grundstücksmakler und errichtet die schönsten Stadtviertel weit und breit. Wie dieses Ziel erreicht wird, ob durch ständiges Spekulieren, Handel und Bauen oder mehr auf kriegerischem Wege, ist Euch überlassen. So ist es alltäglich, einem Bautrupp einen Zielpunkt vorzugeben, um dort Häuser, Fabriken und andere Gebäude zu errichten. Statusbalken oberhalb der Einheiten geben Auskunft über den Gesundheitszustand Eurer Mörtel&Meißel-Crew.

Gegenüber der PC-Version hat sich (bis auf die Multi-Player-Option) wenig geändert: Auf isometrischen Schlachtfeldern liefert Ihr Euch mit Zombies, Mafiosis, Triebtätern und nervigen Nachbarn heiße Ballergefechte und versucht dabei, Eure Truppe auf den richtigen Weg zu bringen. Für erfolgreiches Agieren werden Prämien ausgezahlt, mit denen Ihr neue Werkzeuge, Extras und Fahrzeuge einkaufen könnt. Der wesentliche Punkt von Constructor ist schnell auf einen Nenner gebracht: Bauen und Ballern was die Heimwerker-Garage hergibt. *ws*

INFO

System: PlayStation
Name: Constructor
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Acclaim/System 3
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998



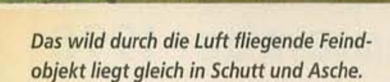




Rachelustige Gesetzeshüter-Sympathisanten kommen bei EA's aktuellem Action-Spiel voll auf ihre Kosten.



Heiße Mech-Action macht die "Stadt der Engel" zu einem Baller-Tollhaus.



Das wild durch die Luft fliegende Feindobjekt liegt gleich in Schutt und Asche.



Wird's mal gar zu brenzlig, verwandeln wir uns in einen wendigen Hoover-Gleiter.

Im Jahre 2050 steigt Ihr nicht mehr in das herkömmliche Uniform-Gewand eines Police-Officers, sondern beginnt Eure Karriere als Mitglied eines speziellen SWAT-Teams, der geheimnisumwobenen Mech-Einsatztruppe des L.A.P.D. Nach dem standesgemäßen Intro geht's dann auch sofort los. Als stählerner Polizist habt Ihr in der Zukunft alle Hände voll zu tun. In zahlreichen kriminellen Vierteln treiben Drogendealer, Zuhälter und Gangster ihr Unwesen.

Future Cops isometrische Umwelt basiert vollständig auf Polygonen, die mit abwechslungsreichen Texturen versehen sind. Flackernde Lampen und gleißende Explosionswolken erfüllen die Umgebung mit unruhiger Licht-Kulisse. Unter anderem dürfen wir Kleinstadt-Ganoven von diversen Syndikaten erledigen, Selbstschuß-Anlagen eliminieren und schließlich den Oberboß dingfest machen. Zum Glück ist die Sache mit einem reinem Amoklauf nicht erledigt, erschwerende Labyrinth-Rätseleinlagen machen das Rumgeballere noch interessanter. Damit uns die Verbrecherjagd etwas leichter von der Hand geht, steht uns ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung: Von der MG-Kanone bis zum überschweren Granatwerfer ist so einiges im Angebot ist. Zudem ist unser "Robocob" extrem beweglich und kann deshalb nicht nur durch die Gegend stampfen, sondern zusätzlich springen und zur Seite schleichen. Wird es mal gar zu brenzlig, verwandelt sich unser Stahlkoloss fluchs in einen wendigen Mech-Gleiter. Des weiteren springt unser Blechheld über Abgründe oder Lichtschranken, die versteckte Mini-Flags auslösen. An Knobeleinlagen warten neben den Labyrinth-Passagen einige Schalter-Rätsel, mit denen Türen geöffnet oder Sicherheitssysteme deaktiviert werden können. Wir bleiben natürlich wie immer am Ball und versuchen in der nächsten Ausgabe einen Test anzubieten. *ws*



Der erste Obermotz streicht die Segel.

INFO

System:	PlayStation
Name:	Future Cop: L.A.P.D.
Genre:	Action-Spiel
Hersteller:	EA
Geplanter Erscheinungstermin:	

September 1998



Victory Boxing 2

Entwickler-Teams, die sich an eines der schwierigsten Genres überhaupt – das Boxen – heranwagen, kann man eigentlich nur zu ihrem Mut gratulieren. Wir haben uns JVCs Versuchs, näher angesehen. Ring frei!

Jet gibt et tüchtig auf die Glocke - wie G. Rocchigiani sagen würde...

Bei dem angesprochenen Referenzprodukt handelt es sich um *Super Punch Out* von Nintendo, das noch aus seligen Super-Nintendo-Zeiten stammt und damals stolze 80 Prozent Spielspaß einsacken konnte. Sowohl auf 16-Bit- als auch auf 32-Bit-Niveau konnte nie wieder eine Box-Simulation richtig begeistern. JVC hat sich jetzt der Sache angenommen und ein Polygon-Action-Boxspiel zusammengestellt. Euer Ziel ist es – es sei denn, Ihr wollt lediglich ein Exhibition Match bestreiten –, einen Grünschnabel an die Spitze der WM-Rangliste zu führen. Anfangs könnt Ihr nur hoch und tief blocken, ausweichen, sowie Standardschläge mit links und rechts austeilen. Vor dem ersten Match und in unregelmäßigen Abständen bekommt Ihr aber von Eurem Coach Spezialtechniken wie Uppercuts, Magenschwinger und Rundumschläge gezeigt und antrainiert. Im Kampf selbst fallen die Kämpfer dann zumindest anfangs (später fallt nur noch Ihr) wie die Fliegen auf den Ringboden und Siege mit 3:2 Niederschlägen in der ersten oder zweiten Runde durch technisches K.O. sind keine Seltenheit. Es genügen schon drei bis vier Treffer in Kombination, um den Energiebalken des Kontrahenten zum Schwinden zu bringen.



Was uns nicht gefallen hat, ist die Tatsache, daß Euch selbst geblockte Treffer eine Menge Energie kosten. O.K., die Leiste lädt sich zwar automatisch wieder auf, es kann dann aber durchaus passieren, daß Ihr mit fünf Blocks und zwei eingesteckten Haken Sterne seht. Gewinnt Ihr, steigen Eure Werte (Ausdauer, Schlaghärte, Schnelligkeit), und Ihr klettert in der Rangliste nach oben und könnt bessere Boxer herausfordern, die Euch dann in Windeseile in die Seile schicken. Eine Menge Kameraperspektiven – darunter sogar eine Foot-Kamera, die Im Ringboden verankert ist – sorgen für den nötigen Überblick.

Mit Special-Moves wie Leberhaken oder Uppercuts knockt Ihr Eure Gegner aus.

Übrigens kämpfen Frauen und Männer in VB2 in einer Liga!

Victory Boxing 2 unterstützt die neuen Rumble-Pads, bei denen Rütteleffekte für Abwehr und Angriff eingestellt werden können. Bis zum Release sollte JVC vor allem noch an der Darstellung der Kämpfer arbeiten, denn Polygone, die die Extremitäten der Boxer wie notdürftig aneinandergeklebt erscheinen lassen, sind definitv nicht mehr State-of-the-Art. *rk*



Mit dicken Argumenten wird die Werbetrommel für VB2 gerührt!

INFO

System: PlayStation
Name: Victory Boxing 2
Genre: Action-Boxspiel
Hersteller: JVC/Virgin
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1998

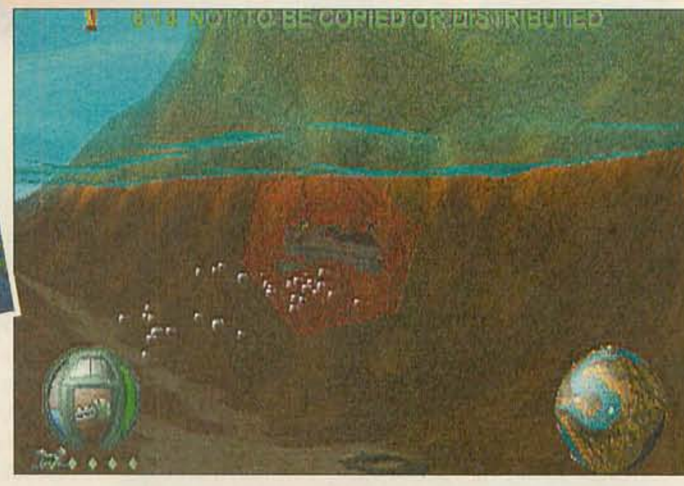


V2000

Seit unserem ersten Work-in-Progress-Bericht in der VG 4/98 hat sich bei der Viren-Abwehrschlacht von Ubi Soft einiges getan: Wir schildern Euch unsere ersten Eindrücke von vier spielbaren Stages



Ihr macht mit Eurem Hover-gleiter Jagd auf allerlei fette Insekten.



Die Wasseroberfläche bei U/W-Missionen wurde sehr schön modelliert.

Im Mittelalter haben Monster ein Städtchen verwüstet: Rettet die Einwohner!



Per Laser heizen wir den Lobstern ordentlich ein.

Einem Klassiker wie dem Atari-ST-Hit *Virus* von David Braben (*Elite*) soll natürlich ein standesgemäßes Next-Gen-Remake für die PlayStation auf den Leib geschneidert werden. Worum geht's? Ein Virus der Gefährlichkeitsstufe Eins hat sich auf unserem Planeten breitgemacht und verschiedenste Insekten- und Tierarten wie Spinnen und Krebse infiziert, die sich nun - zu überdimensionalen, grotesken Monstern mutiert - über die Landstriche und ihre Bewohner hermachen (hat jemand unter Euch den 50er Jahre-Klassiker "Formicula" gesehen?).

Ob in einem mittelalterlichen Burgenszenario, Grand-Canyon-Ambiente Amerikas oder einer Farmgegend: Von einem zentralen Nest strömen die Biester aus, und Ihr müßt ihnen mit einem Zwischending aus Flugzeug und Boot in einem 3D-Szenario, vergleichbar mit dem von *B-Movie* (GT Interactive), Paroli bieten. Mit einer höhenverstellbaren Bordkanone mit mehreren Waffenarten und Turboschub nehmt Ihr die Monster aufs Korn (Treffer ergeben riesige Blutlachen) und rettet via Beamstrahl die in Panik herumwuselnden Männlein (sind als Punkte auf der Mini-Karte sichtbar).

Von der Spielthematik durchaus ansprechend, bedarf *Virus 2000* aber noch einer technischen General-überholung: Objekte tauchen erst kurz vor Euch aus dem PS-unüblichen Nebel auf, und die Kameraführung erweist sich in dieser Preview-Version als Katas... äußerst gewöhnungsbedürftig. Wollt Ihr einen trickreichen Powerslide zum Angriff nutzen, folgt Euch die virtuelle Kamera nicht etwa und stellt die Sicht wieder auf schräg von hinten - nein, sie bleibt einfach stehen, und Ihr seht Euren Speed-Gleiter von vorne, was so das Manövrieren und Zielen erheblich erschwert.

Insgesamt sollen den Zocker in der fertigen Version 30 Welten erfreuen. Hoffen wir, daß bis dahin auch das Gameplay inklusive Steuerung und die angesprochene Kameraführung an Qualität zugenommen hat. *rk*

INFO

System: PlayStation
Name: Virus 2000
Genre: *3D-Action*
Hersteller: Grolier Interactive/Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1998



SHAOLIN

Neue Ideen im Prügelspielsektor sind gesucht und ausgerechnet THQ bietet sie! Lest, warum *Shaolin* gerade für Beat'em-Up-Freunde sehr interessant sein dürfte.

Cool: ein waschechtes 3D-Beat'em-Up mit bis zu sieben Gegnern gleichzeitig!

Da haben sich die *Versus*-Macher aber mächtig angestrengt: *Shaolin* sieht in dieser frühen Alpha-Version schon wesentlich besser aus, als der genannte 3D-Fighter in der fertigen Version. Das Besondere an diesem fernöstlich angehauchten Fighter ist nun, daß Ihr in einer begrenzten 3D-Kampffläche gegen mehrere Gegner gleichzeitig kämpfen müßt! Dabei lassen sich feine Tricks anwenden, wie einen Mönch im Schwitzkasten halten und den daneben stehenden per Scherenschlag auf die Bretter legen. Bis zu vier Spieler können so gleichzeitig jeder gegen jeden prügeln – was für ein Heidenspaß beim ersten Anspielen! Laut THQ konnte man in den Entwicklerlabors schon knapp 20 (!) Kämpfer gleichzeitig implementieren, allerdings noch ohne Texturen und mit merklichem Speedverlust. Die sieben Stück in der vorliegenden Version (siehe Holzmänner-Screenshot) kamen aber auch schon ganz gut. Imponiert haben uns auch schon die Hong-Kong-Style-Soundeffekte und die coole, mittelalterlich-chinesisch angehauchte Musikbegleitung (hoffentlich gibt's einen Soundtrack!). Bis zum Release im Frühjahr nächsten Jahres ist aber auch noch eine Menge Zeit, und Beat'em-Up-Freunde können sich schon mal auf einen außergewöhnlichen Titel freuen. *rk*

INFO

System: PlayStation
Name: Shaolin
Genre: 3D-Beat'em-Up
Hersteller: THQ
Geplanter Erscheinungstermin:
Frühjahr 1999

ZUBEHÖR-TEST

In der letzten Ausgabe hatten wir in den News bereits die bis dato beste erhältliche Lightgun (als Special Edition nun auch in Tarnfarben und Silber verfügbar) aus dem Sortiment von Joytech (wird exklusiv von Dynatex Dortmund vertrieben) getestet. Grund genug, auch eine Auswahl der restlichen Zubehörartikel genauer unter die Lupe zu nehmen; darunter ein exzellentes Lenkrad. Komplettiert wird unser Mini-Testteil diesmal von einem außergewöhnlichen Rumble-Accessoire für die PlayStation. Getestet haben wir mit Need for Speed 3, Tekken 3, Vigilante 8 und F-Zero X.

Analogue Controller Plus

Bei diesem Analog-Controller für die Play Station könnte man (bei der grauen Variante) auf den ersten Blick meinen, es sei das Original-Sony-Pad. Bei näherem Hinsehen offenbaren sich dann die kleinen, aber feinen Unterschiede: Das Pad hat exakt die Form des alten Sony-Analog-Pads und somit nicht die kompakten Ausmaße des Dual Shock Pads, verfügt aber auch über eine Rumble-Funktion, hier Dual Jolt genannt. Die Sticks sind nicht angerauht und damit nicht ganz so griffig. Dafür ist das Anschlußkabel um ca. 30 bis 40 Zentimeter länger als beim direkten Konkurrenten, und für jeden Button läßt sich per Knopfdruck auf der Rückseite Autofeuer zuschalten. Was uns nicht gefallen hat, war das Digital-Steuerkreuz, das schon vor dem ersten Benutzen den Anschein hatte, ausgeleiert zu sein. Dennoch hat sich der Analogue Controller Plus im *Tekken 3*- und *Vigilante 8*-Praxistest ohne Macken bewährt und ist deshalb zu empfehlen.

INFO

Artikel:	Rumble-Analog-Pad
System:	PlayStation
Anbieter:	Joytech/Dynatex
Preis:	ca. 60,– DM
Verarbeitung:	Gut
Gesamturteil :	Gut

The Official Jordan Grand Prix Racing Wheel

Wie der Name schon sagt, ist Joytech mit dieser Lenkrad-/Fußpedal-Einheit eine Allianz mit dem Formel 1-Team Jordan (Ralf Schumacher) eingegangen und präsentiert ein Wheel, das dem eines Grand-Prix-Boliden perfekt nachgebaut ist – sogar dieselbe Gußform wurde laut Pressetext verwendet. Allerdings müßt Ihr Euch mit Plastik zufriedengeben, weshalb es in der Verarbeitung auch nicht zur Top-Wertung gereicht hat. Ansonsten bietet das JGPRW aber fast alles, was sich der Rennspiel-Fan wünscht: wahlweise analoge oder digitale Steuerung sowohl beim Lenkrad, als auch bei den Pedalen, eine in zwei Stufen einstellbare Lenkempfindlichkeit, ein mit Mikroschaltern versehener Gangschaltungshebel und haufenweise Buttons (elf Stück) für optimale Kontrolle inklusive F1-Schaltknöpfen unter dem Lenkrad. Allerdings ist das Jordan/Joytech-Koprodukt im analogen Modus nicht kompatibel mit Dual-Shock-Titeln. Wie mit allen Lenkrädern werdet Ihr hiermit aber auch keine neuen Rekorde aufstellen, für Fun-Racer wie *Need for Speed 3* sind sie aber bestens geeignet. Im Hot-Pursuit-Mode (Verfolgungsjagd mit den Cops) verrichtete das Teil auch in hitzigsten Situationen erstklassige Arbeit und ist somit uneingeschränkt empfehlenswert.

INFO

Artikel:	Lenkrad mit Fußpedalen
System:	PlayStation
Anbieter:	Joytech/Dynatex
Preis:	ca. 140,– DM
Verarbeitung:	Gut
Gesamturteil :	Sehr Gut

Controller Plus 64

Man soll den Tag nicht vor dem Abend loben und in diesem Fall die Joytech-Palette nicht vor dem letzten Test. Was man der armen Nintendo-Gemeinde mit diesem N64-Controller zumuten will, grenzt schon fast an eine Frechheit. Sofort nach dem Anfassen möchte man das Utensil auch schon wieder aus der Hand legen, so unsympathisch und klobig wirkt es. Der Analog-Stick bewegt sich störrisch wie ein alter Esel, ist auch noch drehbar und somit für präzise Kontrolle denkbar ungeeignet. Jeder wollte beim 4-Player-*F-Zero-X* das Ding sofort dem Nachbarn unterjubeln. Außerdem ist der Mittelgriff viel zu gebogen und das Digital-Steuerkreuz völlig ohne Grip. Einziger Lichtblick: Die großen und gut bedienbaren A/B/C-Buttons. Ansonsten werdet Ihr mit dem Controller 64 Plus trotz Auto-Fire und Slow-Motion keine Freude haben.

INFO

Artikel:	Joypad
System:	Nintendo 64
Anbieter:	Joytech/Dynatex
Preis:	ca. 40,-- DM
Verarbeitung:	Durchschnitt
Gesamturteil :	Mangelhaft

Wrist Rumble Pak

Die Suche nach neuen Geräten in der Zubehörindustrie treibt immer seltsamere Blüten: Wem das Rütteln eines Dual-Shock-Pads immer noch nicht ausreicht, der besorge sich das Wrist-Rumble-Pak von Project Design. Das komische Teil wird einerseits einfach wie eine Uhr um das Handgelenk geschnallt und andererseits zwischen das Joypad und die PlayStation gesteckt. Mittels zweier Batterien werden dann Vibrationen zusätzlich spürbar, und außerdem leuchtet eine große rote Lampe auf. Die Verarbeitung des Gerätes scheint nicht gerade State-of-the-Art zu sein, und irgendwie behindert es beim Spielen auch eher, als zur Atmosphäre beizutragen. Deshalb fiel unser Urteil auch nicht überschwenglich aus – auch mit der Berücksichtigung des Show-Off-Effekts bei Kumpels.



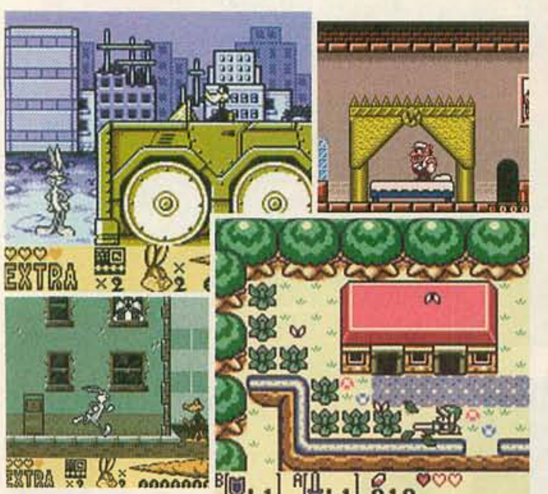
INFO

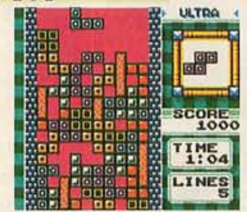
Artikel:	Special Rumble Pak
System:	PlayStation
Hersteller:	Project Design
Preis:	ca. 40,– DM
Verarbeitung:	Durchschnitt
Gesamturteil :	Durchschnitt



POCKET CORNER

Nachdem es momentan kaum einen namhaften Entwickler gibt, der nicht mindestens ein oder zwei Titel für den Farb-GB in der Mache hat, führen wir hiermit wieder eine Handheld-Rubrik ein, um Euch über die neuesten Trends auf dem laufenden zu halten.





Game Boy Color

Seit der Farb-GB auf der E3 im Mai angekündigt und vorgestellt wurde, hat die Gerüchteküche im Netz kontinuierlich gebrodelt. Als gesichert gilt mittlerweile ein Veröffentlichungstermin im November.

Die Ausmaße des dritten Game Boy im Bunde werden die des GB Pocket nicht wesentlich übertreffen. Neben der guten Handlichkeit erfreut aber vor allem der geringe Energieverbrauch des Geräts. Ermöglicht wird dies dadurch, daß dem Display-Hersteller Sharp ein technischer Durchbruch gelungen ist, da der Farb-GB auch ohne Hintergrundbeleuchtung auskommt. Die Bildqualität ist exzellent, sogar weitaus besser als bei Lynx oder Game Gear – kaum ein Verwischeffekt, keine milchigen, sondern gestochen scharfe Bilder. Alte Spiele können entweder schwarz-weiß oder mit Farbpaletten gespielt werden. Alle zukünftigen, speziell für die neue Hardware programmierten Spiele nutzen grundsätzlich einen von drei möglichen Display-Modi: entweder 10, 32 oder 56 Farben gleichzeitig aus einer Palette von 32.000 möglichen. Nintendo hat bereits spezielle Color-Versionen von *Tetris*, *Wario Land 2* und *Zelda – Links Awakening* angekündigt. Infogrames hält mit zwei Jump'n-Run-Neuentwicklungen dagegen: *Sylvester & Tweety* und *Bugs Bunny & Lola*, beide geplant für November.

game.com Pocket Pro

Mit Nintendo kann es auf der Handheld-Ebene sowieso niemand aufnehmen, deswegen ist dem von Tiger Electronics (nur in Amerika) vertriebenen 8-Bit-Portable seither ein Schattendasein beschert. Dennoch hat sich der Hersteller entschieden, diesen Sommer eine Pocket-Version zu launchen, die wesentlich handlicher ist als das klobige Original. Mit einer Auflösung von 200 x 160 Pixeln braucht sich die Kiste auch nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Lediglich mit dem Software-Nachschub hapert es noch. Zu den Highlights zählen *Castlevania*, *Sonic Jam* und ein zwei game.com-Versionen von bei uns indizierten Spielen. Mit der Internet-Cartridge kann man per Modem auch E-Mails senden und empfangen und auf dem Display anschauen. *ds*



International Superstar Soccer



Hersteller: Konami
Preis: ca. 70 Mark



Endlich ist er da, der Megahit auch für den Game Boy, nur leider ist die CPU wenig erfreut, was sich in störrischen, ruckelnden Spielern äußert. Die einzige Gemeinsamkeit mit den großen 16- und 64-Bit-Vorbildern ist der Name. Das Elfmeterschießen ist gut in Szene gesetzt, der Rest nur mittelmäßig.

The King of Fighters: Heat of Battle



Hersteller: Infogrames
Preis: 60 Mark



Nach KoF 95, das auch für den GB adaptiert wurde, klaffte eine längere zeitliche Lücke, die Takara mit einem Mix aus der 96er und 97er Version gefüllt hat. Die Stärken des Moduls sind dessen Zweispielermodus und die abwechslungsreichen Hintergründe. Zwölf Kämpfer stehen hier zur Auswahl.

V-Rally



Hersteller: Infogrames
Preis: 70 Mark



Erstaunlich, was die Franzosen aus dem Game Boy alles rausgeholt haben. Wer ein vergnügliches Rennspiel für unterwegs sucht, darf getrost zugreifen.

GB-Camera-Schnappschuß des Monats



Ab diesem Monat werden wir pro Ausgabe ein originelles GB-Bild prämieren. Wer Lust hat mitzumachen, schickt sein Material einfach unter dem Stichwort „Schnappschuß" in die Redaktion.



Nachdem Ihr durchwegs positiv auf die Wiedereinführung der sogenannten "Action-Replay"- bzw. "Game-Buster"-Ecke reagiert habt, werden wir besagte Codes auch in Zukunft vermehrt abdrucken. Falls es zu einem Spiel noch andere Tricks im Heft gibt, dann listen wir die ARP-Schummeleien dort gleich mit auf. Ansonsten findet Ihr sie – wie schon letzte Ausgabe – ganz am Ende der Tips. Wundert Euch übrigens nicht über die Galeriekunstwerke diesen Monat. Da Ihr es vorzogt, faul in der Sonne zu flacken anstatt den Pinsel zu schwingen, haben wir einem unserer All-Time-Lieblingsmodule in einer wahnwitzigen Spielesession noch drei neue Bilder entlockt, aber mehr dazu auf den folgenden Seiten...

DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die neuesten Adventure-Welten zu begleiten...

NINTENDO 64



Da die Goemon-Fortsetzung auf dem N 64 zwar ein ausgesprochen schönes Spiel ist, aber leider nur englische Texte bietet, hat Matthias Engert aus Markkleeberg die folgende Komplettlösung erstellt, damit auch weniger Sprachbegabte sicher ans Ziel gelangen.

Zu Beginn macht Euch auf den Weg zum Mt. Fuji zu Mokubei dem Pfeifenmacher, um die Chain Pipe zu bekommen. Geht zu Kais Highway und rechts über die Brücke. Dann die Treppen hoch zum Mt. Fuji. In einem Ausgang neben dem Pfeifenmacher findet Ihr einen Krug mit Münzen. Immer wenn Ihr hinein und wieder raus geht, sind die Münzen wieder da. Zurück zu Kais Highway. Über der anderen Brücke findet Ihr eine silberne Katze. Redet in Kais Coffee Shop mit dem Wandersmann, der Euch dann die Map of Japan überreicht. Jetzt könnt Ihr immer sehen, wo Ihr Euch befindet. Zurück nach Oedo Town. Geht jetzt nach links durch das Tor bis zur Tür mit dem Wachmann. Achtet auf den Dieb, der Euch Eure Münzen stehlen will. Nach der nächsten Tür benutzt Ihr die Chain Pipe, um über das Wasser zu kommen. Holt Euch zuerst links eine silberne Katze. Jetzt auf der anderen Seite bis zur Tür gehen. Anschließend nach oben bis zum Oedo Castle und durch die folgenden Türen gehen, den ersten silbernen Schlüssel holen und dann zur verschlossenen Tür. Danach den Gang nach hinten. Links am Ende des Stegs findet Ihr Mr. Elly Fant (Karte des Castle). Auch hier gibt es eine silberne Katze. Wieder zurück in die andere Tür vor dem Steg. Tötet im nächsten Raum alle Gegner, um einen weiteren silbernen Schlüssel zu bekommen. Danach über den Steg zur verschlossenen Tür. In der Halle müßt Ihr jetzt die Bretter zerstören, um den dort versteckten Schlüssel zu erhalten. Im nächsten Raum findet Ihr links hinten neben der goldenen Tür einen Bonusraum. Durch die Tür am anderen Ende hinaus und wieder alle Gegner erledigen. Jetzt erhaltet Ihr den goldenen Schlüssel. Durch die goldene Tür den Fahrstuhl nach oben fahren. Im Raum, wo die Bretter hoch und runter fahren, auf das mittlere springen. Oben findet Ihr einen weiteren silbernen Schlüssel. Hinter der mittleren Tür wartet wieder eine silberne Katze. Im folgenden Raum findet Ihr Mr. Arrow, mit dem Ihr den Boss lokalisieren könnt.

Durch die Tür hinten links, um den nächsten silbernen Schlüssel zu holen. Durch die verschlossene Tür bis zum Raum mit den stampfenden Brettern. Auf der anderen Seite mit dem Fahrstuhl nach oben. Dort begegnet Euch zuerst Baron. Nach einem Gespräch gelangt Ihr durch die großen Zimmertüren zu CONGO, dem Endgegner des Castles. Besiegt ihn und Ihr bekommt das erste magische Item, den Miracle Moon. Jetzt bedankt sich der Lord of Oedo bei Euch. Von ihm bekommt Ihr den Super-Paß, um Oedo Town zu verlassen.





Geht zurück zum Wasser und schwimmt durch die Wassertore bis ans Ende der Wasserstraße. Dort redet Ihr mit den beiden Wachen, die Euch jetzt durchlassen. Geht nach rechts in den Tunnel. Lauft ein Stück durch Iga, bis Ihr das große Haus seht. Nach der Explosion des Hauses findet Ihr die Triton Shell zum Herbeirufen des Roboters IMPACT. Wieder trefft Ihr auf Baron. Jetzt kämpft Ihr mit Impact gegen den nächsten Boss, KASHIWAGI. Besiegt ihn und zieht weiter nach Zazen Town. Dort trefft Ihr Yae, die sich Euch bereitwillig anschließt. Geht durch die Verbindung zum zweiten Teilbereich von Zazen Town und dort angelangt nach hinten zum Duck Creek. Lauft durch die Wasserstraßen, bis Ihr eine Leiter seht. Oben trefft Ihr Ushiwaka. Besorgt ihm die Fische, die er verlangt. Dadurch erhaltet Ihr den Achilles Heel, um Benkei, den Wächter der Brücke, schlagen zu können.

Ist Benkei besiegt, erhaltet Ihr den mechanischen Ninja Sasuke, der aber ohne Batterien noch nicht läuft. Begebt Euch jetzt weiter nach Yamamoto. Dort findet Ihr den Yamamoto Shrine, der aber noch zu ist. Geht rechts in den Wald und bewegt den entsprechenden Stein, um den Shrine zu öffnen. Im Shrine findet Ihr zwei silberne Katzen und ein Extraleben. Jetzt durch den anderen Weg in den Wald nach Awaji Island und hoch zum Reisebüro auf dem Berg. Am Hang dorthin findet Ihr eine weitere silberne Katze. Jetzt müßt Ihr den blauen Drachen befreien. Besiegt den Roboter auf dem Kopf des Drachen und schon steht er Euch ab sofort zur Verfügung. Yae bekommt jetzt Koruyutas Flöte, damit sie den Drachen ruft. Dieser bringt Euch schnell an alle Orte, die Ihr schon besucht habt. Geht die Treppen zum Mt. Kompira hoch und werft fünf Münzen in Richtung Altar (in der Mitte). Daraufhin besitzt Goemon die Medal of Flames. Statt normaler Münzen kann er jetzt wirkungsvollere Feuermünzen schießen.

Geht zurück, über die Felder und dann die Treppen hoch, durch das Tosa Gebiet und dann ganz langsam über die Vine Bridge, die sonst einstürzt. Geht durch Iyo bis zu Iyos Coffee Shop. Nebenan findet Ihr die Dogo Hot Springs. Allerdings gelangt Ihr dort nur durch einen kleinen Spalt. Jetzt braucht Ebisumaru seine magischen Fähigkeiten.

Geht in den Coffee Shop. In einem Gespräch erfahrt Ihr, daß Euch ein Dwarf in Zazen Town helfen kann. Fliegt mit dem Drachen nach Zazen Town. Der Dwarf ist Ushiwaka, welcher nun geschrumpft auf Euch wartet. Redet mit Ihm und geht danach zum Golden Temple.

Wechselt dort auf Ebisumaru, und Ihr werdet zum Training zugelassen. Besteht das Training, und Ebisumaru kann ab sofort schrumpfen, um kleine Türen zu betreten. Fliegt wieder zurück zu Iyos Coffee Shop. Jetzt geht durch den kleinen Spalt zu den Dogo Hot Springs (zuerst noch im Eingang links die silberne Katze holen) und danach hoch bis zum Ghost Toys Castle. Schießt die beiden Feuerstätten mit der Medal of Flames in Flammen. Erst danach könnt Ihr durch die Tür. Nun weiter geradeaus. Auf dem Gesicht findet Ihr eine silberne Katze sowie auch Mr. Elly Fant. Im nächsten Raum alle Gegner besiegen, um einen silbernen Schlüssel zu bekommen. Tragt hier die Blume oben in das Beet, und Ihr bekommt reichlich Münzen (läßt sich übrigens jedesmal, wenn Ihr ihn betretet, wiederholen). Im nächsten Raum findet Ihr eine goldene Katze. Weiter über die Bretter im Wasser bis zum Schalter für den Kran, den Ihr betätigt. Nehmt noch den silbernen Schlüssel und die Katze mit. Kehrt um, und geht durch die verschlossene Tür. Holt dann Mr. Arrow und lauft wieder zum Kran, wo Ihr die Kamera nehmt. Jetzt zurück zu dem Raum, wo Ihr Mr. Arrow gefunden habt. Mit der Kamera wird der Durchgang sichtbar. Besiegt danach wieder alle Geister, um einen Schlüssel zu erhalten. Weiter den Fahrstuhl hoch zum nächsten Schlüssel. Die weiteren Türen nach Reihenfolge betreten. Im ersten Raum alle Gegner fertig machen (Schlüssel). Im darauffolgenden Raum durch die Seile nach hinten (goldener Schlüssel); vorne an der Seite befindet sich noch ein Bonusraum. Betretet dann die goldene Tür. Durch den ersten Eingang zum Billiardraum, wo Ihr alle Kugeln versenken müßt. Geht durch die verschlossene Tür, wo Euch der Diamant-Schlüssel erwartet.



Hinter dem entsprechenden Tor gelangt Ihr zum Endgegner DARUMANYKO. Ihr bekommt das zweite magische Item und trefft wieder auf Baron. Nach dem Abspann geht's zurück nach Zazen Town. Jetzt wieder zum zweiten Teil von Zazen Town und in die Tür zur Chugoku Region. Durch Bizen hindurch, über die beiden Brücken nach Izumo. Jetzt rechts halten, nach Inaba. Hier findet Ihr den ersten Teil der Batterien für Sasuke. Geht



in Izumo auf den Berg zu dem großen Baum. Ganz oben findet Ihr den zweiten Teil der Batterien. Benutzt die Kamera, um sie sichtbar zu machen.
Geht zurück nach Bizen und anschließend nach Hagi. Von dort in das Akiyoshidai-Gebiet und weiter zum Shuhodo Gebiet. Hier liegt der Eingang zum Festival Temple Castle. Im unteren Bereich findet Ihr Mr. Elly Fant. Geht dort auch unten weiter. Haltet Euch im Klavierraum rechts. Bei den Ninjas durch die mittlere Tür (für den silbernen Schlüssel). Zurück zur silbernen Tür. Dort findet Ihr Mr. Arrow. Jetzt wieder raus und durch die hintere linke Tür. Hier findet Ihr den Kunai of Severe Gold. Sasuke kann nun die Plattformen abkühlen. Jetzt ganz zum Anfang und die Treppen nach oben rechts. Vorbei an den stampfenden Blöcken durch die hintere Tür. Hangelt Euch jetzt über die glühenden Plattformen bis zum goldenen Schlüssel. Fallt Ihr im Schlüsselraum herunter, gelangt Ihr zu einem Bonusraum. Nun wieder ganz zum Anfang und wieder unten lang gehen bis zur goldenen Tür. Dort mit den Fischen nach oben bis zum Endgegner TSURAMI. Danach bekommt Ihr das dritte magische Item, den Miracle Star. Begebt Euch jetzt wieder in die Chugoku Region. Geht durch die Tür bei Izumos Coffee Shop. Dann durch Akyoshiday in die westliche Tür zum Gateway nach Kyushu.
Nachdem die Peach Mountains die Insel von Japan entführt haben, müßt Ihr zurück nach Oedo Town. Hier bekommt Goemon das Training für seine magischen Kräfte. Geht in jenes Haus, wo das Spiel begonnen hat. Lauft im Anschluß südlich nach Musashi. Jetzt nach links und mit Goemons magischen Kräften den eisernen Stein verschieben. Geht durch die Tunnel nach Nordosten. Jetzt durch Mutsu geradeaus nach Festival Village. Hier gelangt Ihr zum Mt. Fear, wo Ihr einen goldenen Wegweiser findet. Oberhalb versperrt ein Stein den Zugang zum Geheimgang. Um diesen zu zerstören, braucht Ihr für Eure Waffen die Stufe 2. Deshalb müßt Ihr zurück zu Mokubei auf den Mt. Fuji. Dieser powert Eure Waffen auf. Nun zurück zum Mt. Fear und den großen Stein zerschlagen. Geht nach oben zum Haus der alten Dame Witch. Ihr braucht 300 Ryo, damit sie Euch hilft. Jetzt zurück nach Mutsu in den anderen Weg zum Waterfall of Kegon.
Jetzt könnt Ihr mit Yae trainieren, um Ihre magischen Kräfte zu bekommen. Sie kann nun unter Wasser schwimmen.
Zurück zum Festival Village und dann wieder zum Mt. Fear und weiter zur Shoreline. Jetzt springt Ihr mit Yae ins Wasser. Findet und betätigt den roten Schalter. Ein großes Tor öffnet sich daraufhin unter Wasser. Sucht dort das U-



Boot und schwimmt hinein. Jetzt seid Ihr im Gourmet Submarine Castle. Geht drinnen bis zum ersten Fahrstuhl, dann nach oben und den Steg hoch, wo Ihr Mr. Elly Fant findet. Jetzt weiter bis zum Raum mit den beweglichen Plattformen, auf denen Gegner in Form von Nahrungsmitteln herumlaufen. Auf der anderen Seite findet Ihr den silbernen Schlüssel. Lauft zurück und durch die verschlossene Tür. Hier findet Ihr Mr. Arrow. Dann gelangt Ihr zur nächsten verschlossenen Tür. Der Schlüssel dazu befindet sich am Ende des Raumes. Bei den Förderbändern die Türen nach Reihenfolge begehen. Danach findet Ihr den goldenen Key mit dem Ihr Yaes Bazooka findet. Danach ins Wasser und den Aufgang zum Fahrstuhl rauf. Oben mit der Kamera die versteckten Wege aktivieren. Im nächsten Raum die beiden Gegner besiegen, um den silbernen Schlüssel zu bekommen. Dann in den Raum mit den Krügen und in die linke Tür. Hier findet Ihr den Diamant-Schlüssel. Jetzt zur Diamant-Tür, und Ihr trefft auf Baron. Nach einem Gespräch gelangt Ihr nun zum Endgegner, THAISAMBA 2. Danach zurück nach Zazen Town. Geht zu Benkei, der Euch zu Kihachi schickt. Kihachi findet Ihr in dem See zwischen den beiden Teilbereichen von Zazen Town. Stellt Euch vor das Wasser auf den runden Stein und Kihachi erscheint. Jetzt müßt Ihr ihm seine Lieblingsfrucht bringen, um von ihm das vierte magische Item zu bekommen, einen Cucumber. Geht erst zum Wahrsager und dann zum Golden Temple. Schaltet auf Sasuke um. Redet mit dem Priester. Um die Frucht vom Sohn des Priesters zu bekommen, muß Sasuke seine magischen Fähigkeiten trainieren. Ihr bekommt vom Priester einen Spezialschlüssel, mit dem Ihr die Spezialtür in Bizen öffnen könnt. Dort darf Sasuke trainieren. Danach zurück nach Zazen Town und zum Mt. Nyoigatake, und die Frucht vom Sohn des Priesters holen. Achtung! Ihr benötigt 800 Ryo, um sie zu erhalten. Zurück in Kihachi, erhaltet Ihr für die Cucumber das vierte magische Item, den Miracle Snow. Mit den vier Items nach Festival Village und dort nach Norden bis zum Ende des Weges, vorbei am Mt. Fear und der Shoreline zum Stone Circle. Jetzt seid Ihr am letzten Punkt Eurer Reise, dem Musical Castle, dem Hauptquartier der Peach Mountain, angelangt. Hier noch durch, und Ihr bestreitet den Endkampf gegen die Peach Mountain Shoguns. Doch Vorsicht, hier erwarten Euch gleich zwei Endgegner. Als Belohnung gibt's danach aber einen wunderschönen Abspann zu sehen.

GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Energie	8015D2E7 0028
Unendlich Leben	8015D2EF 000A
Unendlich Ryo	8015D2EA 0010
Chain Pipe	8015D3BF 0002
Medal of Flames	8015D3DF 0001
Ebisumaru	8015D3A3 0001
Meat Saw Hammer	8015D3C0 0001
Sasuke	8015D3A4 0001
Fire Cracker Bomb	8015D3C4 0001
Kunai of Severe Cold	8015D3D4 0001
Yae	8015D3AB 0001
Bazooka	8015D3CB 0001
Flöte	8015D3DB 0001
Magic Mermaid	8015D3FB 0001
Magic Sudden Impact	8015D3EC 0001
Magic Mini Ebisu	8015D3F2 0001
Magic Flying	8015D3F4 0001
Shell	8015D3FC 0001
Braunes Item	8015D402 0001
Braunes Round Item	8015D40F 0001
Goldener Schlüssel	8015D412 0001
Blue Sausage	8015D417 0001
Rosa Item	8015D41B 0001
Goldenes Item	8015D41C 0001
Blaues Item	8015D422 0001

Achtung! Von den folgenden drei Codes darf immer nur einer auf einmal aktiviert werden.

Japanischer Sombrero	8015D2F7 0001
Metallhelm	8015D2F7 0002
Goldhelm	8015D2F7 0003

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die un-







FLINKE FINGER

terschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Dottore seines Vertrauens.

NINTENDO 64



Daniel "Tom" Blumhardt aus Stutti, unser zweiter echter Tips-Tausendsassa neben Markus old McTheisen, hat B-K natürlich noch vor dem Pal-Release bereits mit allen Noten und Geheimnissen durchgespielt. Hier seine Version der berühmt-berüchtigten "Flaschenrätsel".

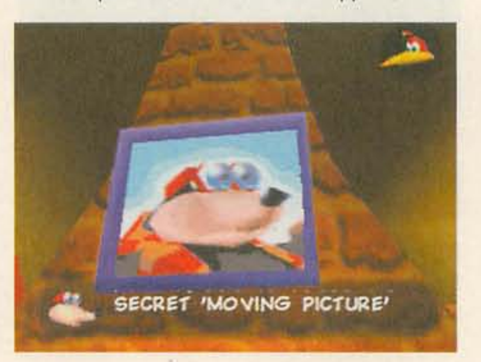
Für sämtliche Cheats gilt: Man muß auf alle Fälle das Puzzleteil aus der kleinen Sandburg (um das Wasser abzulassen, den lecken Eimer mit gefurz-



Der Eingang zu Treasure Trove Cove

ten Eiern stopfen) in Treasure Trove Cove schon geholt und selber erspielt haben – einfach Eintippen is' nicht.

Geht danach zurück zu Banjos Haus, und stellt Euch vor das Bild von Bottles (hängt über dem Kamin). Schaut Euch jetzt das Bild aus der First-Person-Sicht an (oberen C-Knopf drücken). Wenn Ihr es richtig gemacht habt, fängt das Bild mit Euch zu sprechen an. Am besten klappt es, wenn





Banjo mit seinen Fersen noch ein wenig auf dem Teppich steht – am Anfang müßt Ihr es wahrscheinlich ein paar mal versuchen. Bottles erklärt Euch nun sein geheimes Puzzlespiel, bei dem ihr die folgenden Cheats erspielen könnt.





Big-Head-Banjo:
Spielt das erste Puzzle durch, und Ihr erhaltet BOTTLESBONUSONE.



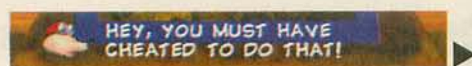
Banjo hat große Hände und Füße:
Spielt Puzzle 1 und 2 durch, und Ihr bekommt BOTTLESBONUSTWO



Kazooie hat einen großen Kopf und Riesenflügel:
Spielt Puzzle 1, 2 und 3 durch, und Ihr habt BOTTLESBONUSTHREE



Langer, dünner Banjo:
Spielt Puzzle 1, 2, 3 und 4 durch, und Ihr erhaltet BOTTLESBONUSFOUR





Banjo ist lang und dünn und hat große Hände und Füße :
Puzzle 1, 2, 3, 4 und 5 ergeben BOTTLESBONUSFIVE



Big-Head-Banjo mit großen Händen und Füßen + Big-Head-Kazooie mit Riesenflügeln:
Spielt Puzzle 1-6 durch, und Ihr kriegt den BIG-BOTTLESBONUS



Banjo als Waschmaschine:
Nachdem Ihr Puzzle 1-6 geknackt habt, erzählt Euch Bottles, daß sein Puzzle-Sub-Game nun zu Ende ist. Geht trotzdem nochmal zurück. Er rückt ein allerletztes Puzzle heraus, für das Ihr dann den Code WISHYWASHYBANJO erhaltet.





Hier sind noch die drei Locations der versteckten Zauberbücher, ohne deren Existenz Grunthilda wohl unbezwingbar wäre.

1. Verlaßt Bubblegloop Swamps als Krokodil, und geht nach hinten zu dem Tunnel, der zum Schneeweltpuzzle führt. Hier geht's einen kleinen Hang hoch, der zu einem winzigen Loch führt (davor allerdings erst mit Banjo den Eisblock vor dem Loch zerstören). Hier paßt das Krokodil gerade so durch, worauf Ihr zum weißen Zauberbuch gelangt, das Euch nun den **BLUEEGGS**-Cheat "verleiht". Wenn ihr diesen Code in der Sandburg eingebt, könnt ihr ab sofort 200 blaue Eier tragen.



2. Verlaßt die Mad Monster Mansion als Kürbis, und geht den engen Lavaweg zu Brenthilda hoch. Hier ist wieder ein kleines Loch, das Ihr als Kürbis betreten könnt. Man erhält dort das rote Zauberbuch und damit den Sandburg-Code **REDFEATHERS**, mit dessen Hilfe Ihr nun 100 rote Federn tragen könnt.

3. Das dritte Zauberbuch befindet sich im Eingangsraum zu Level 8: Rusty Bucket Bay, in einer Höhle rechts vom Schiff. Am besten schaut Ihr Euch hier erst mal nach dem höchstgelegenen Eingang um. Um den Wasserstand so hoch zu bekommen, daß Ihr in diese Höhle auch reinkommt, müßt ihr einen Bildabschnitt vorher das Gitter vor der mittleren der drei Röhren kaputt machen. Dort gelangt man zu einem Wasserschalter. Betätigt diesen, und Ihr habt genau 30 Sekunden Zeit, um zur Höhle zu schwimmen. Codewort:
GOLDFEATHERS (20 Goldfedern).
Die Codes aus den Zauberbüchern lassen sich in Treasure Trove Cove nur eingeben, wenn Ihr die Cheatos zuvor auch selbst gefunden habt, sonst geht nichts.

NINTENDO 64

Frankreich '98 – Die Weltmeisterschaft



Nicht gerade welt(meisterschafts)bewegend, was mir an Tips zu diesem Top-Seller bislang ins Haus geflattert ist... Einen klitzekleinen Cheat gibt's dennoch zu vermelden, an dem sich vermutlich aber nur EA-Angehörige richtig ergötzen können, da Ihr damit lediglich die Spieler des England-Teams gegen Programmierer austauscht. So geht's:



Wählt die "Team-Management"-Funktion aus und verpaßt irgendeinem Spieler aus irgendeiner Mannschaft den Namen "BuryFC", und zwar genauso wie angegeben (ohne Leerstelle und mit drei kleinen und drei großen Buchstaben). Wählt Ihr danach zum Spielen die englische Nationalmannschaft aus, dann gibt's dort keinen Shearer mehr, sondern nur noch unbekannte Namen. Toll, oder?

SONY PLAYSTATION

Castlevania: Symphony of the Night

Daniel Gunia, absoluter Belmont-Experte aus München, hat selbst viele, viele Monate nach Erscheinen noch coole Tips auf Lager. Die zwei besten verrät er Euch sofort:

Den Tod austricksen...

Es gibt eine Möglichkeit, bei Neubeginn eines Spiels den Tod davon abzuhalten, Eure Ausrüstung zu stehlen. Startet dazu ein neues Spiel unter dem Namen **X-X!V''Q** mit Alucard. Nach dem kleinen Scharmützel gegen Dracula besitzt Ihr statt den üblichen 70 HP nur noch 25, habt jedoch im Gegenzug eine sprichwörtlich große Portion Glück (119 LCK insgesamt!). Kämpft Euch bis zum vierten Raum auf der Karte vor, in welchem Ihr auf drei große Wölfe treffen werdet.

Besiegt ausschließlich den ersten und springt (so gut es eben geht) über den zweiten. Schaltet fix ins EQUIP-Menü und zieht Alucard alle Ausrüstungsgegenstände bis auf Schwert, Cape und Necklace aus. Der Wolf wird sich alsdann zu Euch umdrehen. Stellt Euch nah genug an ihn heran, und laßt Euch von ihm beißen. Mit dem richtigen Timing sollte Alucard nun aus dem Raum hinaus, am Tod vorbei in den übernächsten Raum geschleudert werden.

Sollte der Versuch mißlingen, und Ihr gegen eine Wand donnern, benutzt den Zaubersruch "Dark Metamorphosis" (←, ↖, ↑, ↗, →, Attack), um durch Schwerthiebe wieder zu HPs zu gelangen. Bedenkt, daß Ihr den Raum, in dem der Tod auf Euch wartet, nie (!) wieder betreten dürft!

Um dennoch wieder zum Schloßeingang zu gelangen, benützt Ihr am besten die Passage durch die Grotte.

Gigantisches Power-Up

Nachdem der Endgegner Beelzebub im zweiten Schloß besiegt wurde und Ihr die Gas-Cloud aquirieren konntet, begebt Euch in den umgedreh-

ten Clock-Tower (oberhalb findet Ihr übrigens einen Speicherpunkt!). Verlaßt den Raum zur Linken, verwandelt Euch in die Gaswolke und schwebt auf den durch normale Attacken nur schwer besiegbaren "Guardian". Ist dieser besiegt, könnt Ihr stolze 1500 Punkte auf Eurem EXP-Konto verbuchen. Schwebt auf den zweiten "Guardian" und wiederholt das Spiel. Für den Fall, daß Euch die Magiepunkte ausgehen, begebt Euch einfach in den oben erwähnten Speicherraum!

NINTENDO 64

Forsaken 64

Wenn ihr von Beginn an Zugriff auf alle Level haben wollt, dann macht es wie Anselm Grewe aus München und gebt auf Pad 1 im "Press-Start-Screen" folgende Tastenkombination ein:



A, R, Z, ↑, ↑, C-↑, C-↓, C-↓. Dadurch wird automatisch auch der Gefechtsmodus in allen drei Stufen (Bronze, Silber, Gold) spielbar. Die Richtungsangaben beziehen sich hierbei jeweils auf das digitale Steuerkreuz. Nach der Wahl des Bikers könnt ihr Euer Wunsch-Level mit dem Analog-Stick auswählen, indem Ihr einfach durch die Namen scrollt.



Um im Unverwundbarkeitsmodus durch Probes verlassene Ruinen einer einst hochentwickelten Zivilisation zu fliegen, drückt Ihr – ebenfalls im Startbildschirm – diese Tastenfolge: A, Z, Z, ↑, ←, C-←, C-←, C-↓.

Bei erfolgreicher Eingabe (möglichste schnell drücken) erscheint immer eine Bestätigungs-Textzeile ("Missions Open On" für alle Level und "Invulnerability" für die Unbesiegbarkeit). Wem diese beiden Cheats nicht ausreichen, der blättert einfach zwei Ausgaben zurück, da findet Ihr noch vier weitere.



GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Fahrzeuge	8004020C 0063
Unendlich Schutzschild	D014E710 0001
	8014E710 0010
Unendlich Panzerung	D014E712 0001
	8014E712 0011
Unendlich Power Pods	8814E740 0004
Primärwaffen	
Transpulse	8814E765 0001
Trojax	8814E767 0001
Beam-Laser	8814E768 0001
Sekundärwaffen	
Unendlich Mug	8814E76D 0063
Unendlich Solaris	8814E76E 0063
Unendlich Scatter	8814E770 0063
Unendlich Titan	8814E771 0063
Unendlich Gravcon	8814E772 0063
Unendlich MFRL	8814E773 0063
Unendlich Purge	8814E774 0063
Unendlich Pine	8814E776 0063
Unendlich Quantum	8814E777 0063
Unendlich Spare 0	8814E76D 0063
Unendlich Spare 1	8814E779 0063

GALERIE 1



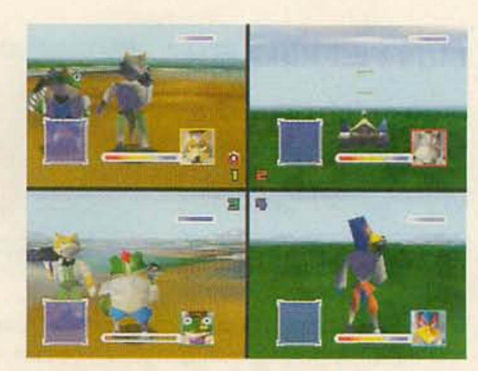
Erkämpft Ihr Euch alle Medaillen, dann das!

NINTENDO 64

Lylat Wars/Star Fox 64

Damit Ihr mal seht, womit verrückte Redakteure so ihre Zeit totschlagen, wenn ihnen im Sommer unendlich langweilig ist (bzw. was sie machen, um vor anderen Artikeln zu flüchten, die eigentlich eine weitaus höhere Priorität haben, da Abgabetermine laut Arbeitsvertrag verbindlich eingehalten werden müssen), haben wir die gute alte, aber verdammt harte Star-Fox-Nuß mal wieder bemüht. Wie hinlänglich bekannt sein dürfte, passiert ja noch was, wenn man alle 15 Medaillen ergattert. Nur die wenigsten wissen, was





genau dann passiert, geschweige denn haben sie es selbst schon mal gesehen. Hier ist des Rätsels Lösung:

Nachdem Ihr alle Medaillen habt, verändert sich zuerst mal Nintendo-typisch das Titelbild (siehe Galeriebilder). Desweiteren könnt Ihr im Mehrspielermodus nun auch mit Fox, Falco, Peppy und Slippy zu Fuß kämpfen, wobei jeder mit einer Bazooka bewaffnet ist.



Außerdem taucht dann noch ein weiterer Schwierigkeitsgrad ("Expert") auf, sowie ein Expert-Soundmenü (siehe Screenshot).

Spielt Ihr das Spiel im Expert-Modus noch einmal durch, so erwarten Euch zwei neue Abspann-Artworks (eines mit "Thank You" und ein anderes mit "Great", je nachdem, auf welcher Route Ihr geflogen seid). Mehr Blumentöpfe gibt's hier nicht zu gewinnen, selbst dann nicht, wenn Ihr auf "Expert" wieder alle Medaillen holt.

NINTENDO 64



Und noch ein Tip von Anselm Grewe zu München: Die folgenden Codes müssen im eigens dafür vorgesehenen Cheat-Menü eingegeben werden. Anschließend werden sie durch Drücken der Starttaste bestätigt.

Um den Strichmännchen-Modus (die Spieler sind dünn wie Papier) zu aktivieren, gebt Ihr PRPPAPLYR ein. Als Bestätigung erscheint am unteren Bildrand "Paperman enabled".

SOFTWARE TIPS



Der Big Head Mode hört auf den Code **GOTHELIUM**. Hier erscheint dann "Big Head Mode enabled".

Für das Alien Stadium, welches ihr ganz unten bei der Stadionauswahl findet, gibt man **ATEMYBUIK** ein. Als Bestätigung lest Ihr daraufhin "Let the abductions begin". Ihr spielt dann außerdem gegen ein Alien-Team namens "Abductors".

SONY PLAYSTATION

Die folgenden Codes – von Jan Wargalla aus Würselen mal wieder – werden alle als Spielernamen eingegeben (im Optionsmenü unter "Spieler Umbenennen"). Danach muß nur noch der entsprechende Cheat im Hauptmenü (eine neue "Cheats"-Option erscheint dort nach Eingabe des ersten Codes von selbst) ausgewählt werden.



Einen Bus fahren:
STRANGE

Einen Peugeot fahren:
PEUGEOT



Gespiegelte Strecken:
MIRROR



Der grüne nach Bus nach Nirgendwo hat als Zielort sinnigerweise „Strange" angegeben.

SONY PLAYSTATION



Nicht die harmlosen Cheats der Codemasters-Hotline, sondern richtig gute Paßwörter von den Programmierern hat Peter Stork aus Sulzbach für Euch aufgetrieben. Nachdem der Expert-Modus geschafft ist – vorzugsweise mit dem Audi, den Ihr zuvor durch einen Sieg auf der SS-Stecke bekommt –, werden im Abspann zwar MAGMIRROR, MAGREVERSE und MAGNIGHT als vermeintliche Belohnungs-Codes ausgeplaudert. Die Enttäuschung ist aber dementsprechend groß, wenn man feststellen muß, daß keiner dieser Cheats funktioniert (welch peinliche Aktion von Codemasters).

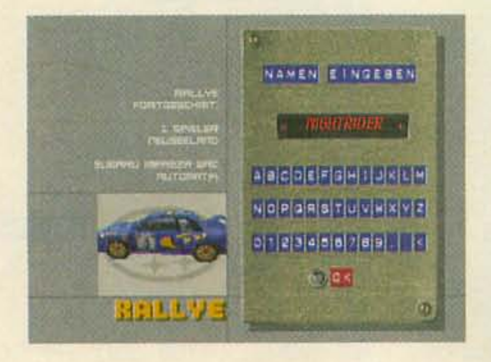
Richtig hätte es nämlich heißen müssen:
WHITEBUNNY statt MAGMIRROR
SKCART statt MAGREVERSE
NIGHTRIDER statt MAGNIGHT



Durch die Siege in den Sonderprüfungen erhält man übrigens:

in Griechenland	– einen uralten Ford Escort MK II, 160 PS
in Australien	– einen Lancia Delta Integrale, 420 PS
in Korsika	– einen Ford RS200, 560 PS
in England	– den Audi Quattro, 560 PS

Der Vollständigkeit halber hier noch alle Standard-Cheat-Paßwörter, die Patrick Schlegtendal aus Duisburg bereits vor geraumer Zeit eingeschickt hat. Die nachstehenden Codes sind als Spielernamen einzugeben. Nach Eurer Eingabe den Cursor auf "OK" stellen und mit der Starttaste bestätigen. Danach ertönt jeweils "Cheat aktiviert". Um einen Code wieder zu deaktivieren, muß dieser nur nochmals eingegeben werden. Die Codes funktionieren übrigens nur im Zeitrennen und Rally Modus, nicht jedoch bei der Meisterschaft.



MOREOOMPH doppelte Motorleistung
KITCAR Aktiviert den Turbo-Booster (wenn der Turbobalken grün ist, Select drücken – der Wagen geht ab wie 'ne Rakete)
BUTTONBASH Gas geben ist nur durch abwechselndes Drücken der X- und O-Taste möglich
PEASOUPER Auf allen Strecken herrscht Nebel
BLANCMANGE Die Karosse besteht aus Wackelpudding und bewegt sich beim Fahren auch entsprechend
HELIUMNICK Der Beifahrer spricht mit sehr hoher Stimme (allerdings nur auf englisch)
FORKLIFT Das Auto lenkt mit der Hinterradachse
TROLLEY Vierrad-Lenkung wird aktiviert
DIRECTORCUT Neuer Replay-Modus
BACKSEAT Ihr sitzt auf der Rückbank (in die Cockpit-Perspektive wechseln)

GAME-BUSTER-CODE
Alle Strecken und Autos im Expert Modus
80010098 FFFF

SONY PLAYSTATION



Mit den folgenden Cheats lassen sich auch in der Pal-Version von Sonys Brutalo-Prügler alle geheimen Kämpfer anwählen, sagt zumindest Daniel Mezger aus Sersheim. Die Tastenkombinationen werden alle im Titelbild auf Pad 1 (da wo "Press Start" blinkt) einegegeben und mit einem Soundeffekt bestätigt.



Bimorphia:
→, →, →, ↓, □
Juni:
↑, ←, ←, ↑, □
Kahn:
↑, ↑, ↓, ↓, △
Moloch:
↑, →, ↓, ←, □
Mongwan:
↓, ↓, ↓, ↑, △



Redemptor:
↑, ↓, ←, →, ○
Stygian:
←, →, ←, →, △
Vodu:
←, ←, ←, ↑, ○



SONY PLAYSTATION

Forsaken

Martin Webinger aus Göppingen hat das Cheat-Menü mit moralischem Unterton als Erster entdeckt:
Setzt die Cursor-Markierung im Hauptmenü auf das Wort "Option" und drückt schnell einmal die Kombination links, rechts, links, rechts, X. Ganz unten bei den "Globalen Optionen" erscheint nun das Cheatmenü. Dort werdet Ihr dann sinnigerweise mit dem Spruch "Ist das wirklich nötig" begrüßt.





SONY PLAYSTATION



Obschon es noch einige andere Cheats hierzu gibt, hat bei uns lediglich der Level Skip funktioniert. Biddeschön:
Pausiert das Spiel und gebt bei gedrückt gehaltener L2-Taste sehr schnell die Tastenfolge ↑, ↓, ←, →, △, X, X, △, →, ←, ↓, ↑ ein, laßt dann blitzschnell L2 los und drückt sofort wieder Start. Hat das Timing gestimmt, so erscheint noch beim Betätigen der Start-Taste der Schriftzug "Mission Erfolgreich". Der Trick funktioniert hundertprozentig, nur die Sache mit dem Timing ist etwas hakelig.



NINTENDO 64

Off Road Challenge

Benjamin Reusch aus Bergisch Gladbach hat sich bei Midways neuem Rally-Rennspiel schon gut eingefahren und konnte zum Rapport-Termin bereits erste Geheimnisse übermitteln.
Der erste Trick ist mittlerweile ja in so gut wie jedem Rennspiel enthalten, nämlich der Turbo Start. Nur ist das Timing von Spiel zu Spiel verschieden. Bei ORC muß man den Gasknopf, also die A-Taste, direkt beim Verschwinden des Worts "SET" drücken. Der daraus resultierende



Boost katapultiert Euch dann meist direkt auf den den 4. oder 5. Platz.
Um die Flagstaff-Strecke zu erhalten, müßt Ihr im Streckenauswahlbildschirm ←+ L drücken. Ihr hört den Sound eines Luftzuges, wenn es geklappt hat. Um die Strecke fahren zu können, geht auf das Symbol der Mojave-Strecke und haltet Z gedrückt, bevor Ihr mit A bestätigt.
Ähnlich verfahrt Ihr, um den Kurs El Cajon zu erhalten. Drückt bei der Streckenauswahl ↑ +L+R. Dann den Cursor auf El Paso setzen und erst Z gedrückt halten und dann Gas geben.
Für den Guadalupe-Track ↓ +R drücken, dann Vegas anwählen und Z und A drücken.

Um zusätzliche Monster Trucks zu bekommen, lediglich im Autoauswahlmenü eine der gelben C-Tasten drücken:
Für den Punisher C-↓ , für das 4x4 Monster C-↑ , für den Thunderbolt C-← und for da Crusher C-→.





Nein, Miyamoto-san, wir haben zu danken!

CODE GEKNACKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu isch misch aber immer wieder unglaublisch tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material.

SONY PLAYSTATION



Schon gehört? Überflieger Markus Theisen aus Neuwied hat VVC. Das ist aber nix ansteckendes, sondern bedeutet lediglich "Viele Viper Codes" – in der gewohnt guten Qualität natürlich, mit ordentlich vielen Leben und reichlich Smartbombs:

Level	Code
ENTRANCE	PN5TO5CC
CANYON	5P1S43CS
DESERT	ON314HKN
CAVE	5NZLPX0T
BLADE	OPXTPV0B
MACHINE	5NZ1PVS0
TEKKNO	PLZT4D1Q
ORGANIC	0JWTOTTY
INNER CORE	OFDL4R1P
Endsequenz	GXD54BSX

GALERIE 3



Aber Hallo! Gibt's ja gar nich! Unglaublich!

SONY PLAYSTATION

Wargames

Philip Grothusen aus Neumünster und sein unleserlicher Freund Nero irgendwas oder irgendwas Nero haben die folgenden, brandheißen Codes in den Sommerferien erspielt:

Level	W.O.P.R.	NORAD
2	OXO	OXO
	OXO	OXX
	XXO	OXO
3	□△X	XXO
	△XO	XXX
	□X△	XOO
4	X△O	O□X
	XXO	OO△
	OO△	OX□
5	OO□	△XO
	□OX	OXX
	△XX	□△O
6	XOX	□OO
	△△□	□OX
	O△△	XOX
7	△△X	□XX
	X□□	XO□
	XXO	OX□
8	□XO	OOX
	△XX	□□△
	□O△	□□O
9	□O△	□□O
	△XO	△□△
	XXO	X△△
10	XO□	X△O
	△OX	□OO
	□X△	OX□
11	□OX	O□△
	△□△	X□△
	□OO	△△□
12	XO△	△□O
	X□O	X△□
	X□O	OX□
13	XO□	□□△
	□XX	□△□
	OXO	△X△
14	O△O	XXO
	O△□	△X△
	X△□	□X□
15	△□△	O□O
	OX□	X□X
	OO□	△OX

NINTENDO 64

San Francisco Rush

Jan Wargalla hat bereits den ultimativen Code für alle Circuits ausbaldowert. Nach Eingabe seines langen Paßworts habt Ihr bereits alles gewonnen:

8DP5KG5L4G59P G92WVCQY0DRQ

SCHUMMEL-MODUL-CODES

Seit neuestem drucken wir auch wieder "Action-Replay-Codes" ab, die übrigens sowohl mit dem Action Replay (PS/N64) von Datel, als auch mit dem Gamebuster (PS/N64) von Dataflash sowie mit dem neuen XPloder (PS) von Blaze funktionieren. Sind mehrere Codes angegeben, so müssen diese logischerweise alle (nacheinander) eingegeben werden, damit der betreffende Cheat funktioniert. Sämtliche Codes beziehen sich auf die Pal-Versionen.

Heart of Darkness (PS)

Unverwundbar durch Drücken von R1 im Spiel
D00767F0 0800
8008858A C000
Anmerkung: Dieser Code funktioniert bei den

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario 64, FF VII oder zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt wie eh und je ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder per Email an: dsauer@wekanet.de
oder per Email an: dsauer@wekanet.de

meisten Feinden, jedoch nicht bei allen.
Unverwundbarkeit durch Drücken von L1 wieder ausschalten
D00767F0 0400
8008858A 0000
Anmerkung: Den zweiten Code benötigt Ihr deshalb, weil die Unverwundbarkeit – so komisch es auch klingt – nicht mit Lianen/Seilen funktioniert und das Spiel dort zum Abstürzen bringt. Wenn Ihr also an irgendeiner Stelle zu einem Seil gelangt, mit dem Ihr Euch wo drüberschwingen müßt, dann drückt vorher L1, um die Unverwundbarkeit auszuschalten und nach dem Abgrund R1, um ab da wieder unverwundbar zu sein. Außerdem benötigt Ihr den zweiten Code für Orte, an denen Ihr normalerweise ohne Unverwundbarkeits-Code sterben würdet. Ist der erste Code aktiv, sterbt Ihr zwar nicht, könnt Euch aber auch nicht mehr fortbewegen. Um aus dieser Situation wieder herauszukommen, müßt Ihr dann L1 drücken, um zu sterben, damit Ihr am letzten Rücksetzpunkt ganz normal weiterspielen könnt.

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt's bereits:

Komabesäufnis

Da uns in den letzten vier Wochen eigentlich kein einziges dickes Ding vorgekommen ist, hat die Redaktionskonferenz entschieden, an dieser Stelle einfach ein Suchbild mit immens vielen leeren Dosen zu plazieren. Idiotisch, oder? Wer weiß, aus welchem Spiel dieser Screenshot stammt, bzw. weshalb sich da irgendjemand dermaßen die Kante gegeben hat, der könnte sogar Gefahr laufen, ein Überraschungspaket mit vielen interessanten Zutaten aus dem VG-Alltag zu gewinnen. Was genau drin ist, wird noch nicht verraten, denn sonst wär's ja kein Überraschungspaket mehr. Falls jemand der Meinung ist, wir denken uns zu schwere Rätsel aus, der kann sich unseretwegen auf den Kopf stellen (vielleicht hilft das ja weiter).

Ach ja, noch was: Schreibt dann Eure Lösung am besten auf eine Postkarte, damit Ihr sie nicht gleich wieder vergeßt und leitet diese dann alsbald an uns weiter, damit wir Euch notfalls wieder erinnern können, falls Ihr des Rätsels Lösung trotz aller Vorsichtsmaßnahmen dennoch vergessen solltet (Adresse siehe Seite 59, Stichwort "Dickes Ende"). Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen, Ehrensache!



Kleiner Tip am Rande: Das gesuchte Game ist sowohl für die PlayStation als auch für den Saturn offiziell in Deutschland erschienen, teilweise um Weihnachten herum getestet worden und hat keinen Allerweltsnamen.



Unser Forumthema zur leidigen Nintendo-Situation hat bei Euch eingeschlagen wie eine Bombe: Von allen Seiten – selbst den N64-Besitzern und eingefleischten Fans – hagelt es berechtigte Kritik an der hochgelobten Next-Gen-Konsole und der Nintendo-Firmenpolitik. Außerdem führen wir unseren Running Gag fort und diskutieren das Für und Wider des Gebrauchtspieleverkaufs beim Händler.

Forum 7/98 : Nintendo-Misere

Hallo Ralph! Zu Eurem Forumthema muß ich zuerst einmal folgendes sagen: Nintendo hat bis jetzt nahezu alles falsch gemacht, was nur falsch gemacht werden konnte: Angefangen hat alles mit dem mißglückten Japan-Release mit lediglich zwei Spielen. Ohne die Aussicht auf das Erscheinen neuer Titel in absehbarer Zeit kann man seine Kunden nicht überzeugen. Auch ich habe mir die hochgelobte Wunderkonsole gekauft und wurde enttäuscht.
Selten kam neue Software auf den Markt, und wenn mal etwas kam, dann war es bis auf wenige Ausnahmen grottenschlecht. Dies galt besonders für mein Lieblingsgenre – die Rennspiele. Spiele wie Multi Racing Championship, die hingeschludert und unfertig wirken (sind sie wahrscheinlich auch, um schnellstmöglich auf den gähnend leeren Markt zu kommen) sind im Grunde eine Frechheit – und das zu damaligen Preisen von 170 Mark. Wenigstens hat Nintendo sich mittlerweile dazu entschlossen, die Preise zu senken. Ich bin jedoch weiterhin nicht bereit, für ein Spiel wie *San Francisco Rush* weit mehr als 100 Mark hinzublättern, wenn ich für die PlayStation das um Längen bessere *V-Rally* haben kann.
Um die durch hohe Softwarepreise mitverursachten verlorenen Marktanteile zurückzugewinnen, hat Nintendo nun eine Reihe von Verzweiflungsaktionen gestartet. Beispiele sind die Pocket-Monster-Offensive, um den Beliebtheitsgrad des N64 in Japan zu steigern oder die Umsetzung von Uralt-Spielen wie *Robotron 64*, was beides in Europa nur ein müdes Lächeln beim Großteil der Konsumenten erzeugt. Zusätzlich bin ich der Meinung, daß sich Nintendo mit ihren Methoden, die Dritthersteller ein wenig bluten zu lassen, selbst ein Bein gestellt hat – getreu dem Motto "Wir stecken kaum einen Dollar in die Softwareentwicklung, dafür aber umso mehr in die teuren Cartridges von Nintendo". Die lächerlichste Aktion von allen ist aber eindeutig die Neuvermarktung von alten Game-Boy-Schinken.
Ich selbst habe mir jedenfalls, genervt von Small N's Kapriolen, eine PlayStation zugelegt, mit der ich völlig zufrieden bin. Dort gibt es bekannterweise massenhaft Spiele, davon auch eine Menge sehr gute, was aber auch einen Nachteil mit sich bringt: Man verliert leicht die Übersicht und kann sich nicht alle Top-Titel kaufen, wenn man nicht regelmäßig im Lotto gewinnt.

Jendrik Timm, Ihlienworth

Hallo VG-Team! Das Forumthema der VG 7/98 spricht mich besonders an, weil ich schon immer begeisterter N64-Anhänger war und bin – von der ersten Ankündigung (als Project Reality) bis zum heutigen Tag. Trotz Nintendos Marketing-Fehlern und seltsamen Lizenz-Regelungen habe ich immer noch Hoffnung, daß es die PS auf der Beliebtheitsskala überholt. Mir gefällt das N64 vor allem aus folgenden Gründen durchaus:
1.Der Grafikstil sagt mir zu, da nahezu keine Polygonfehler auftreten.
2.Nintendo hat mit seinen Controllern (sie waren die ersten mit einem Analogstick – Sony hat abgekupfert!) und anderen Innovationen (Rumble Pak etc.) ganze Arbeit geleistet.
3.Die Konsole selbst ist kompakt, robust und ein echtes Schmuckstück.
4. Sämtliche Spiele (bis auf wenige Ausnahmen) gefallen mir besser als ihre PS-Counterparts, die mit Hitze-, Lesefehlern, ewigen Ladezeiten und 08/15-Pads nur halb soviel Spaß bereiten, wie sie könnten.
Das sind jedoch alles subjektive Argumente, mit der ich keinesfalls die gute, alte PlayStation angreifen möchte, denn ich halte es für beachtlich, was man mit dieser kleinen, grauen Kiste noch alles anstellen kann. Wenn mich jemand fragt, ob das N64 in Ordnung sei und ob es gute Games dafür gebe, dann antworte ich meistens: "Klar, toll ist es schon, aber ich glaube, Dir werden nur wenige Titel gefallen." Da liegt nämlich der Hund begraben: Die Spiele, die auch von Euch jenseits der Classic-Grenze bewertet wurden, haben irgendetwas an sich, was die meisten Durchschnittszocker nicht mögen. Ich war z.B. letztens erst mit ein paar Kumpels im Urlaub – im Gepäck das N64 mit einem nagelneuen *Forsaken 64*.
Auf meine Frage: "Wollen wir das zu viert zocken?" lehnten die meisten dankend ab. Warum? Die Grafik ist fehlerfrei und schön anzusehen, die Level wurden intelligent konzipiert und sind mit vielen Extras und Verstecken versehen. Warum also besteht kein Reiz, ist die Steuerung vielleicht zu kompliziert? Das einzige, was oft und gerne gespielt wird ist *Mario Kart 64*, was wiederum auf das simple Gameplay und den Schadenfreude-Faktor zurückzuführen ist. Fakt ist auf jeden Fall, daß das N64 bei Leuten zwischen, sagen wir mal 15 und 22, relativ unbeliebt ist.
Ein weiterer Fehler von Nintendo ist wohl die exzessive Verfolgung einer familiengerechten Firmenpolitik. Ich persönlich mag im Prinzip keine Knuddelgestalten in Videospielen, habe aber trotzdem *Mario 64* gerne und oft gezockt und werde das auch mit *Banjo Kazooie* tun. Trotzdem ist die Zielgruppe, die Sony mit ihrer PS anspricht, deutlich konsumfreudiger und damit gewinnbringender, denn Jugendlich haben mehr Geld als Kinder und mehr Zeit als Erwachsene, welche meistens vom Berufsstreß geplagt sind.
Der Satz "Big N strikes back" wird so wohl mit dem N64 keinen Wahrheitsgehalt mehr erlangen, es sei denn, Nintendo dreht seinen bisherigen Kurs um 180 Grad und veröffentlicht doch noch das 64DD mit zehn fertigen Super-Games. Aber selbst dann steht Onkel Dreamcast vor der Tür, und alle werden ihn begeistert hereinlassen. Wer hat dann aber noch Lust auf Onkel N64?

Carsten Grauel, Bad Orb

Hallo Ralph! Mit diesem Forumthema hast Du in mein privates Hornissennest gestochen! Die aufgeblasenen Sprüche der Nintendo-Bosse haben mich schon immer aufgeregt, und die

Geschichte gibt mir recht. So hieß es seinerzeit, es würden nur innovative Konzepte auf dem N64 umgesetzt, die auf keiner anderen Konsole machbar seien. Angesichts der ganzen Super-Nintendo-Titel mit dem 64-Zusatz kam mir die Innovationssache schon anfangs leicht merkwürdig vor, aber Spiele wie *Rampage World Tour, Bust a Move* oder *Wetrix* relativieren diese Aussage.
Das CD-Laufwerk habe man weggelassen, um den Preis niedrig zu halten? Ein Double-Speed-Drive kostet heutzutage 30 Mark, die Module aber pro Spiel im Vergleich zu Saturn/PlayStation aber bis zu 60 Mark mehr! Howard Lincoln von Nintendo USA behauptete in Ausgabe 7/96, der Schritt von 16 Bit auf 32 Bit sei keine echte Weiterentwicklung, sondern erst der auf 64 Bit. Übungsaufgabe:
(a) Vergleiche *Street Fighter 2* mit *Tekken 3*.
(b) Nun vergleiche *Tekken 3* mit *Fighter's Destiny*! Feel small? Guess so!
Und wir reden hier wohlgemerkt über Technik (Grafik etc.) – jeder Freak weiß, daß Spielspaß nicht in Bit gemessen wird. Über die billigen Matschgrafiken habe ich immer lauthalsabgelacht: Jedem Screenshot sah man sofort an, ob er vom N64 war – außer bei den beliebten SGI-Shots, die ja bis zum bitteren Ende als echt angepriesen wurden (Nintendo sollte die auch auf die Verpackungen drucken...). Wegen des indizierten Rare-Shooters habe ich mir dann aber doch ein N64 angeschafft und warte seitdem auf einen weiteren Titel ohne Knudelbärchen-Image.
Wenn ich mir dann die *Body Harvest*-Shots ansehe (blauer Himmel, gelber Boden, roter Transformer) oder die Anzeigen in der VG studiere, in denen *Forsaken* 75 Mark für PS und 120 Mark für N64 kostet, befürchte ich jedoch, daß ich den Modulkrüppel vorher in die 32X-Kiste verbannen muß. Zum Schluß sei noch eines klargestellt: Ich habe auch mit großer Begeisterung *Mario 64* gezockt und glaube, daß auch andere N64-Games Eure 90-Prozent-Ratings verdienen. Trotzdem halte ich die Konsole für eine unausgegorene Zwischenlösung: Der schnelle Prozessor ermöglicht zwar Rechenoperationen, bei denen die 32-Bitter nicht mithalten können. Auf der anderen Seite stehen jedoch
- die wegen Platzmangel spärlichen Texturen, deren starke Vergrößerung mit Mip Mapping, unterstützt durch den miesen Videoausgang, zu der typischen unscharfen Optik führt.
- das Fehlen von CD-Video und -Sound
- die teuren Module und vor allem
- die wenigen guten Neuerscheinungen.

Konklusion: Ich vertreibe mir die Wartezeit auf das Dreamcast mit*Shining the Holy Ark* für den Saturn, das ich für 30 Mark im Kaufhaus erstanden habe. Sega hat den Kult, Sony das Geld und Nintendo die Kinder!
(Anm d. Red.: Wenn einer den Kult neben Sega hat, ist das auf jeden Fall SNK!)

Kalle Hofmann, Berlin via E-Mail

Nintendo hat den Fehler begangen, nicht auf CDs als Speichermedium zu setzen. Die verwendeten Module sind kleiner und teurer als CDs. Bei PS-Spielen bekommt man wunderschöne FMV-Sequenzen zu sehen, die man auf dem N64 schmerzlich vermißt. Über den hervorragenden Sound will ich schon gar nicht reden. Außerdem betreibt Sony eine bessere Öffentlichkeitsarbeit (z.B. als Sponsor der Champions League und der Loveparade) und vermarktet die PS als ultimative Videospielkonsole. Während von Nintendo in Sachen Werbung fast nichts zu sehen ist, wird man von PlayStation-Commercials und Anzeigen/Product Placement fast zugeschüttet. Nintendo sollte mehr die Qualität seiner Hardware und die der Spiele herausstellen und vom Niedlich-Trip herunterkommen. Ich persönlich glaube sogar, daß Nintendo zur Zeit mehr auf den Game Boy mit Kamera, Drucker und Game Boy Colour als Einnahmequelle baut. Daß es zuwenig neue oder zumindest angekündigte Spiele gibt, lasse ich als Ausrede aber nicht gelten: *Zelda 64, F-Zero 64, WipEout 64, Extreme G 2, Mission: Impossible, Castlevania 3D, Gex 64, Perfect Dark, Body Harvest, Space Circus, V-Rally, Tonic Trouble* und viele mehr sind in Planung und/oder schon veröffentlicht. Jetzt aber genug gelabert, ich muß Eure Zeitschrift ja auch noch loben. Das neue Layout und die Objektivität bei den Tests gefallen mir sehr gut. Ihr seid halt immer noch die Nr.1 unter den Videospielezeitschriften. Euer von Anfang an treuer Leser

Michael Kutschka, Lautenthal

Sehr geehrte VG-Readaktion, sicherlich ist es müßig, sich über die Qualität von Konsolen auszulassen, wie die fruchtlosen 16- und 32-Bit-Grabenkämpfe hinlänglich bewiesen haben. Aber im sechzehnten Monat nach Markteinführung des N64 in teutonischen Gefilden sind wohl erste kritische Töne durchaus berechtigt und angebracht. So will sich z.B. die absolute technische Überlegenheit der 64-Bit-Hardware immer noch nicht so recht einstellen, und das Gesamtangebot an Titeln ist noch immer recht dürftig. Darüber hinaus sind die hierzulande wohl wichtigsten Genres (3D-Beat'em Ups und Racer) auf Nintendos Zugpferd sowohl quantitativ als auch qualitativ hoffnungslos unterrepräsentiert.
Seit der E3 sieht es zu allem Übel auch noch danach aus, daß das DD-Laufwerk aufgrund gesunkener Modulpreise für immer in der Schublade verschwindet. Diese Maßnahme könnte sich jedoch als fataler Fehler erweisen, da z.B. die Möglichkeit, eigene Level zu kreieren, dem N64 den bitter nötigen Innovationsvorsprung hätte bereiten können. Der System-Seller, den Nintendo in der momentan schwierigen Lage mehr als dringend bräuchte, steht mit *Zelda: Ocarina of Time* jedoch zweifellos schon in den Startlöchern, aber ein einziger Top-Hit ersetzt andererseits nicht einen gleichmäßigen Strom an guten Titeln. Außerdem befindet sich ja noch das Dreamcast mit 128 Bit und einem Werbeetat von einer halben Milliarde Dollar in Lauerstellung!

Christian Stöber, Stadthagen

*Da hagelt es aber Breitseiten aus allen Richtungen gegen Nintendo! Zu allem Überfluß ist die ellenlange Kritik am N64 und der Firmenpolitik (teure Module, verwaschene Grafik, keine FMVs und CD-Sound, wenige gute Neuerscheinungen, zuviele Knuddelspiele und Ankündigungsleichen, ewige Verspätungen der Releases, offenbar leere Versprechungen mit DD-Laufwerk und N64-only-Konzepten, mangelhaftes Marketing mit der Konzentration auf die falsche Zielgruppe, Pocket-Monster-Wahn in Japan) größtenteils völlig gerechtfertigt. Was aber nicht zutrifft, ist die Schelte von Jendrik mit dem mißglückten Japan-Release mit nur zwei ganzen Spielen (*Mario 64, Pilot Wings*).*
In Nippon kann man alles verkaufen: Selbst wenn kein Spiel verfügbar wäre, würden die Leute den Händlern die Bude einrennen, da bin ich mir sicher. Beim Super Nintendo hat dieser Plan schließlich auch Erfolg gehabt (Start-Titel: Super Mario World *und* F-Zero*) – der Saturn hatte mit* Virtua Fighter *sogar nur einen zugkräftigen System Seller. Beim Dreamcast wird es nicht anders sein. Das Problem stellt vielmehr der Launch in den USA und Europa dar – hier muß mit einer breiten Palette an Hits geklotzt werden, um die Kunden zu locken, weshalb Dreamcast auch erst ein Jahr später in diesen Märkten veröffentlicht werden wird.*
In Sachen Kritik ist die PlayStation sicherlich in einigen Punkten auch zu belangen, vor allem bei der Vielzahl an absoluten 08/15-Titeln, die zur Zeit veröffentlicht werden und den mehr als nervigen Ladezeiten.
In der gößeren Misere steckt derzeit aber eindeutig Nintendo. Was kann man nun tun, um bereits verlorene Marktanteile wieder zurückzuerobern? Dieses Unterfangen wird nach Lage der Dinge sehr schwer: Der Verzicht auf das DD-Laufwerk ist richtig, denn zur Zeit wird sicher niemand Geld für ein N64-Add-On ausgeben. Zweitens muß die Lizenzpolitik freundlicher für Drittanbieter gestaltet werden, die Kluft zwischen eigenen und "fremden" Modulen muß abgeschafft und so vielleicht endlich für eine kontinuierlichere Spieleflut gesorgt werden.

Running Gag

Hi VIDEO GAMES! Zu Daniel Johannes' Brief in der VG 6/98: Ihr wollt, daß jemand die "Reihe" weiterführt? Kein Problem! Mach ich doch glatt mit Videospielherstellern:
1. Der Sequel-Produzent: Ein hochintelligenter Mann, der meist schon mehrere erfolgreiche Spiele entwickelt hat, sich in der Softwarebranche bestens auskennt und weiß, was die Zocker wollen. Geht kein Risko ein – ein absoluter Profi.
2. Der Grafik-Designer: Ohne ihn müßten wir heute noch Rennspiele mit zwei übergroßen Pixeln auf dem Bildschirm zocken. Dieser Mann darf seiner Phantasie freien Lauf lassen. Wenn er das Intro und die Zwischensequenzen macht, kommt staunt man Bauklötze.
3. Der Level-Designer: Ihm haben wir es zu verdanken, daß bei Namco-Shoot'em-Ups hinter Kisten Deckung gesucht werden darf. Er ist schuld, daß wir bei *Mario 64* einen Riesenspaß

beim Herumhüpfen haben. Er war es, der *Abe's Oddysee* so beliebt machte und dafür sorgte, daß wir beim "allseits bekannten Horror-Action-Game" uns vor Schreck hinter dem Sessel verkriechen. Ein Mann der Taten.
4. Der Charakter-Designer: Wegen ihm ist Lara Croft so cool! *Florian Beier, Ebersbach*

Hmmm! Irgendwie hast Du die Unterschiede nicht fein genug herausgearbeitet: Jeder Videospiel-Hersteller beschäftigt schließlich Leute der Kategorien zwei bis vier. Außerdem fehlen in Deiner Abhandlung so wichtige Typen wie der Render-Fetischist, der Hardcore-Action-Hersteller, der Brave (Nintendo?) oder der Sound-Checker! Mein alter Deutschlehrer würde jetzt wohl sagen: Knapp an einer Themaverfehlung vorbeigerauscht und deshalb eine vier minus. Das nächste Mal bitte mit mehr Elan und besser recherchiert, hehe!

Gebrauchtspiele

Wer kennt das nicht: Warum das neueste Game kaufen, wenn man für denselben Preis vom Händler um die Ecke zwei bis drei gebrauchte Titel bekommt? Klingt super, ist es aber nicht, denn alles, was man selbst nicht zahlt, hat schon ein anderer abgelöhnt!
Wenn man sieht, wie ein Zehnjähriger mit einem brandneuen *Turok* in den Laden kommt und dafür ein altes Game-Boy-Modul ohne Hülle in die Hand gedrückt bekommt, können einem schon die Tränen kommen.
Wen wundert's dann, daß ein solcher Händler N64-Module für 60 Mark anbieten kann. Bei der Hälfte des Neupreises möchte man schon gerne zuschlagen, aber ich halte das für moralisch nicht vertretbar. Also Leute, kauft keine gebrauchten Games von Händlern – tauscht lieber untereinander, nur dann könnt Ihr einigermaßen sichergehen, daß niemand über den Tisch gezogen wird.

Ralf Steffen, Gera

Also, meiner Meinung nach müßte das Motto eher lauten: Leute, ***verkauft*** *Eure sauer erstandenen Module und CDs auf keinen Fall an profitgierige Händler! Man bekommt auf diesem Weg nur einen lächerlichen Prozentsatz des Neupreises zurück (ca. 20 bis 40 Prozent, hängt natürlich von der Aktualität und der Beliebtheit des jeweiligen Spiels ab).*
Wenn allerdings einige so dumm sind, ihr Eigentum dermaßen unter Wert zu verschachern, sollte man die Gelegenheit durchaus beim Schopf packen und seinen Favoriten gebraucht für die Hälfte des Neupreises erstehen. Der Tausch untereinander ist aber nach wie vor das beste und billigste Konzept, um günstig an neue Spiele zu kommen. In diesem Sinne...

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing
Deutschland
oder für alle Surfer via E-Mail:
rkarels@wekanet.de

P.S.: Sehr hilfreich wäre es für uns, wenn Ihr Eurer E-Mail eine gleichlautende Winword-Datei anhängt und/oder bei normalen Briefen eine Diskette mit dem Leserbrief als Word-Datei beipackt. Thanx!

The Future is now!

Liebe Godzilla-Züchter und alle, die es noch werden wollen! Kaum hat Sega mit der VMS-Card sein erstes possierliches Dreamcast-Goddie auf dem Markt geworfen, werden von Sony bereits die ersten PlayStation 2-Gerüchte gestreut. Fakt ist, daß einige große Software-Entwickler in den letzten Wochen bereits erste Spezifikationen der neuen PSX 2-Hardware erhalten haben.
Keine schlechte Taktik eigentlich, will man sich doch damit die Loyalität einiger wichtiger Third Party-Hersteller auch für die Zukunft sichern. Die mittlerweile zu alltäglich gewordene Polygon-Darstellung soll laut jener Geheimpapiere von einer revolutionären Grafiktechnik abgelöst werden. Hierbei handelt es sich um eine Mixtur aus der im wissenschaftlichen Bereich angewendeten Voxel-Technologie und einem progressiven Polygon-Verfahren (Splits), was den 3D-Künstlern ein bislang unerreichtes Grafikpotential eröffnen soll. Gut gebrüllt vom Branchen-Primus! Letztendlich kommt es dann doch darauf an,



was am Ende unterm Spiele-Strich rauskommt. Nintendo hat angesichts dieser dicken Hype-Posaunen erstmal Sendepause und muß noch das Beste aus ihrem "Project Reality"-Traum(a) herausholen. Selbst das vielgepriesene DD64 würde laut vorausgegangener Japano-Studie nichts an der momentanen Marktsituation ändern – womit klugerweise gleichzeitig der Release auf unbestimmte Zeit verschoben wurde. Sind wir doch mal ehrlich, wer braucht die Kiste eigentlich noch? Im Grunde handelt es sich beim DD64 doch nur um eine Speichererweiterung inklusive "billigem" Massenspeicher-Medium, wobei ersteres durchaus einmal separat oder im Bundle mit einem Top-Seller unter die Leute gebracht werden kann. Sicherlich befindet sich auch bei Nintendo eine komplett neue Hardwaregeneration (Nintendo 2000) in Arbeit, allerdings wird dieses Projekt "N64-Product-Life-Time"-bedingt (was für'n Wort) noch bis zur Jahrtausendwende warten müssen. Einen wichtigen Aspekt sollte jeder Konsolen-Hersteller allerdings nie vergessen: Technisch ist jedes Jahr mehr und mehr möglich – doch irgendwann stößt die Kaufbereitschaft des Konsumenten an seine Grenzen. Nicht jede Investition in ein Videospielgerät ist gleichzeitig eine Investition in die Zukunft – oder ist vielleicht wirklich alles nur eine Frage des richtigen Marketings? *ws*

RAT UND TAT

Nachdem die neuen Konsolen ja nun einige Zeit auf dem Markt sind, scheint auf dem Hardware-Sektor und umbaumäßig inzwischen fast alles klar zu sein bei Euch. Deshalb beschäftigen wir uns diesmal mit kleinen Dingen wie abgedrehten Rumble-Accessoires, Multi-Scart-Umschaltern, und unterstützen eine Sega-Offensive.



Rumble-Mania

Hallo Ralph! Ich bin ein großer Fan aller Arten von Rumble-Accessoires und habe dementprechend sowohl Sonys neues Dual-Shock-Pad, als auch Nintendos Rumble Pak in meinem Besitz. Nun habe ich im Internet Bilder eines neuartigen Geräts für die PlayStation herumschwirren sehen, das sich ums Handgelenk schnallen läßt und abhängig vom Spiel, aber unabhängig vom Shock-Pad zusätzliche Rütteleffekte generiert. Wißt Ihr, um was es sich dabei handelt? Ist das Ding empfehlenswert? Was kostet es?

Holger Roozen, Bayreuth

Ich glaube, wir haben das gesuchte Teil für Dich gefunden. Die Suche nach neuen Geräten in der Zubehör-industrie treibt immer seltsamere Blüten: Wem also das Rütteln eines Dual-Shock-Pads immer noch nicht ausreicht, der besorge sich das Wrist-Rumble-Pak von Project Design. Das komische Teil wird einerseits einfach wie eine Uhr um das Handgelenk geschnallt, und andererseits zwischen das Joypad und die PlayStation gesteckt. Mittels zweier Batterien werden dann Vibrationen zusätzlich spürbar, und außerdem leuchtet eine große, rote Lampe auf.

Die Verarbeitung des Gerätes scheint nicht gerade State-of-the-Art zu sein und irgendwie behindert es beim Spielen auch eher, als zur Atmosphäre beizutragen. Deshalb fiel unser Urteil auch nicht überschwenglich aus – auch mit der Berücksichtigung des Show-Off-Effekts bei Kumpels.

Der harte Sega-Kern

Hallo VIDEO-GAMES-Crew! Mein Name ist Sven Harder und ich bin eingefleischter Sega-Fan, was den meisten Eurer Leser wahrscheinlich nur ein müdes Lächeln abringen wird. Ich habe mir fest vorgenommen, bis zur Veröffentlichung der neuen Dreamcast-Hardware durchzuhalten. Mit der Überzeugung, daß es noch vielen anderen Fans so geht, habe ich – allen Widrigkeiten zum Trotz – Anfang Februar einen Sega-Fanclub gegründet bzw. wiederbelebt. Vor rund vier Jahren hatte ich nämlich schon einen Mega-Drive-Club geführt, der mit steigendem Alter stetig sinkendes Interesse hervorrief.

Jetzt aber konnte ich bereits rund 50 Mitglieder in zwei Monaten mobilisieren. Da die Unterhaltung eines Fanclubs aber mit einem immensen Kosten- und Zeitaufwand verbunden ist, bin ich natürlich auf der Suche nach Partnern, die mir behilflich sein könnten, noch mehr Sega-Fans zu mobilisieren. Aus diesem Grund hoffe ich, daß Ihr meine Kontaktadresse in der VG abdruckt. Wir bringen auch regelmäßig ein 28-seitiges Fanzine heraus, das mit einem Preis von fünf Mark gerade mal die Kosten deckt. Ich wünsche Euch weiterhin viel Erfolg!

P.S.:Wir sind nun endlich im Internet vertreten mit folgender URL: www.xox.de/sega.htm

Sega-Fanclub

Minderheiten wie die mittlerweile eingeschworene Sega-Fangemeinde in unseren Breiten, die bis zum Release des Dreamcast ausharrt und noch auf den ein oder anderen Saturn-Knaller hofft (Deep Fear läßt grüßen), unterstützen wir natürlich gerne. Schade nur, daß Du uns außer der Internet-Adresse keine andere Kontaktmöglichkeit geschickt hast. Alle Interessenten surfen so am besten einfach vorbei, dort findet sich ja eine entsprechende E-mail-Adresse. Laßt doch mal was von Euch hören, wenn die Mitgliederzahlen schwindelerregende Höhen erreichen!

Scart-Umschalter

HI VG! Ich habe den Kabelsalat vor, unter, hinter meinem Fernseher mit insgesamt fünf Konsolen, verbunden mit der lästigen Umsteckerei, langsam satt – vor allem da meine Glotze nur zwei Scart-Eingänge hat und einer eigentlich permanent mit dem Videorecorder belegt ist. Jetzt habe ich etwas von sogenannten Scart-Umschaltern gehört. Was genau ist das? Wo bekommt man die Dinger her? Löst so etwas mein Problem? Wie sieht es mit den Preisen aus? Thanx im voraus.

Jürgen Lohner, Hamburg

Solche von Dir angesprochenen Scart-Umschalter gibt es in verschiedenen Formen, Größen und natürlich Preisklassen. Das Grundprinzip bleibt jedoch gleich: Mehrere Geräte (Konsolen, Videorecorder) lassen sich gleichzeitig anschließen und bequem per Knopfdruck selektieren. Nun gibt es die Kaufhaus-Geräte, die zwei Steckplätze bieten (ca. 40 Mark), eine gerade von Just! erschienene Multi Connection Box mit drei Eingängen, die außerdem ein Audiosignal seperat an die Stereoanlage weiterleitet (ca. 60 Mark) oder als Krönung die Geräte von Wolfsoft mit vier bis sieben Eingängen (ca. 120 bis 200 Mark). Tja, Bequemlichkeit hat eben ihren Preis.

FORUMTHEMA

Nachdem die PlayStation nun schon ein Weilchen (seit Ende'94 in Japan) auf dem Markt ist, haben die Hits der verschiedenen Genres einige Evolutionsschritte durchlaufen und sind nun bereits zahlreich bei Teil 3 angelangt (*Ridge Racer– Rage Racer – Gran Turismo, Tekken 1-3, Crash Bandicoot 1-3, Need for Speed* 1-3 oder auch die ganzen Sportspiele). Glaubt Ihr, daß damit das Potential der PS erschöpft ist? Gibt es noch weitere Verbesserungsmöglichkeiten? Wenn ja, in welchen Bereichen? Oder wird echter Fortschritt erst wieder bei Dreamcast & PS 2 errreicht? Schreibt uns!

WEB-SITE DES MONATS

Unter http://www.internet.de/~cwirth/main.html findet Ihr eine der ultimativen Cheat-Seiten für PlayStation-Games. Ob kleine Specials wie zusätzliche Kostüme, ellenlange Komplettlösungen oder sonstige Tricks – so ziemlich alles wird geboten, was das Zockerleben einfacher macht. Über 300.000 Hits zeigen eindeutig die Qualität dieser Page. Und wer weiß – vielleicht seid Ihr mit Hilfe dieser Site auch bald unter den glorreichen Tips-Einsendern, die ihren Cheat in der VG abgedruckt sehen!

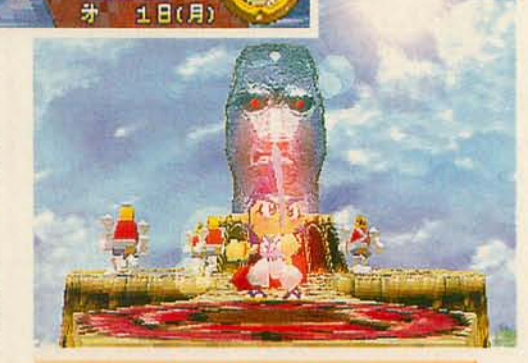
Brave Fencer Musashiden



An das Schwert zu kommen, ist gar nicht so einfach.

Das erste Rätsel: Zerstört alle Statuen, und öffnet den versunkenen Turm.

Der erste Zwischengegner greift in drei Stufen an.



Eines der Erfolgsrezepte von Square ist eine ausgewogene Mischung von Realität und Phantasie. *Parasite Eve* und *Final Fantasy* VIII sind sich recht ähnlich, *Brave Fencer Musashiden* dagegen bietet wieder den "typischen" Kopffüßler-Charme. Das Spiel hat seine Wurzeln in der japanischen Geschichte (nicht Mythologie!). Die Hauptperson hat tatsächlich gelebt: Miyamoto Musashiden (sein tatsächlicher Name ist deutlich länger) war einer der berühmtesten Schwertkämpfer Japans. Er lebte um 1600, entwickelte einen eigenen Kampfstil mit zwei Schwertern ("Nitten Ichy Ryu") und schrieb ein Buch mit dem Titel "Go Rin No Sho", was übersetzt "Das Buch der fünf Ringe" bedeutet. Internet-Nutzer finden das Buch unter der Adresse **http://www.samurai.com/5rings/** (englisch). Was hat das nun mit dem Spiel zu tun? An sich nur wenig. Die Hauptfigur ist ein Schwertkämpfer, und die Zeitperiode stimmt etwa mit der des Vorbildes überein. Allerdings ist es eher unwahrscheinlich, daß der große Krieger seine Gegner mit verschiedenen Tastendrücken auf einem Joypad besiegt hat. Das werdet Ihr aber tun, falls Ihr Euch *Brave Fencer Musashiden* zulegt. Ihr steuert einen kleinen, blauhaarigen Helden, der seine Widersacher in einem Mix aus Jump'n'Run, Action und Rollenspiel in die ewigen, digitalen Jagdgründe schickt.

Besonders interessant ist die Mischung der verschiedenen Genres. Wenn Ihr das Spiel beginnt, findet Ihr Euch (nach einigen unvermeidlichen Gesprächen) auf einem Waldweg wieder und kämpft Euch actionlastig den Weg frei. Am Ende werft Ihr Euer Schwert auf einen Gegner (R1 gedrückt halten, mit Quadrat werfen und aufladen) und erlangt so eine magische Schußwaffe. Damit kommt Ihr durch eine Wand. Kurz danach öffnet Ihr den Zugang zu einem Turm, klettert wie in *Pandemonium* erst außen und dann innen hoch, bevor Euch die Lösung eines Geschicklichkeits-Rätsels den Zugang zu einem stärkeren Schwert ermöglicht. Geschafft? Denkste! Der Turm fällt zusammen, und Ihr werdet in "Indiana Jones"-Manier von einer riesigen, rollenden Statue verfolgt – Jump'n'Run-Hektik ist angesagt.

Wenn Ihr getroffen werdet, verliert Ihr Hitpoints aus einem großzügigen Vorrat, die Special-Moves bedienen sich aus Euren Mana-Punkten. Diese frischt Ihr mit verschiedenen Items auf, die Ihr mit Geld bezahlt, das Euch besiegte Gegner netterweise hinterlassen.

Brave Fencer Musashiden ist keine herausragende Perle der Spielewelt, aber ein solides Action-Rollenspiel – wenn man die Sprachbarriere überwinden kann. Was das Spiel wirklich reizvoll macht, ist die beigelegte Square-Demo-CD von *Final Fantasy VIII*, die allerdings nur eine recht kurze Laufzeit aufweist. *af*

INFO

System:	**PlayStation**
Spieletyp:	**Action-Rollenspiel**
Datenträger:	**CD**
Hersteller:	**Squaresoft**
Testversion:	**Gamers Delight, München**
Spieler:	**1**
Speicheroption:	**MC**
Features:	**Final Fantasy VIII Demo**
Schwierigkeitsgrad:	**4**
Preis:	**ca. 120 Mark**
Empfohlene Altersfreigabe:	**ab 12**
Sprachkenntnisse:	





Chocobo's Mystical Dungeon





Zum angreifen benutzt der Chocobo grundsätzlich Kicks.



Auch der Bahamut aus FF VII tobt sich hier aus.

Viele der *Final Fantasy VII*-Spieler werden sich noch an die gelben Laufvögel erinnern, auf denen die Helden auf dem Feld und in der Rennarena geritten sind. In Japan haben sich diese niedlichen Chocobos schon längst als Publikumslieblinge etabliert. *Chocobo's Mystical Dungeon* ist das erste Spiel, in dem das Square-Maskottchen die Hauptrolle spielt.

Das Spielprinzip unterscheidet sich grundlegend von herkömmlichen japanoiden Rollenspielen. Ihr steuert den Chocobo durch einen unterirdischen, zufallsgenerierten Dungeon, der mehrere Levels zählt. In jeder Stage befindet sich eine Treppe in die nächst tiefere Ebene; Ihr könnt jedoch nicht mehr in das darüberliegende Stockwerk zurücklaufen. Wenn Ihr Euch wieder im Dorf befindet, lassen sich bereits gemeisterte Stages einzeln anwählen. Unterwegs begegnet Ihr zahlreichen Monstern, die Ihr durch Kicks, Wurfgeschosse und Zaubersprüche erlegen müßt. Doch dazu solltet Ihr genügend Items besitzen, die Ihr zu Beginn nur in den Stages findet. Auch Ausrüstungsgegenstände wie Klauen (Waffen), Sattel (Rüstungen) und Amulette gehören dazu. Später, wenn Ihr die gesammelten Items im Dorf, dem Ausgangspunkt Eurer Reise, verkauft habt, können nötige Gegenstände eingekauft bzw. aufgerüstet werden, doch die wirklich interessanten Items befinden sich stets unter der Erde.

Jedesmal, wenn Ihr Items in den Shops verkauft, steigt der Lebensstandard der Dorfbewohner – es entstehen sogar neue Häuser. Auch die Bewohner entwickeln sich fort, daß Ihr später u.a. Früchte züchten oder Gegenstände kombinieren lassen könnt. Das Problem dabei ist, es existieren ca. 5.000 Möglichkeiten, Items zu vermischen, und ohne ein Komplettlösungsbuch ist ein gezieltes Mixen nicht möglich. Spätestens nach ca. 100 Stages wächst Euer Inventar derart heran, so daß die elf verfügbaren Lagerräume nicht mehr ausreichen, um die wichtigsten Items aufzubewahren.

Ein interessantes Feature bietet übrigens die mitgelieferte Zusatz-CD, wo sich u.a. eine Reihe von Square-Demos und Cheat-Spielstände (!) zu Final Fantasy VII befinden. Allerdings funktionieren die Speicherdaten nur in Verbindung mit einer japanischen Version des Mega-Rollenspiels.

Im Großen und Ganzen können sich auch Nicht-Japaner getrost an Chocobo's Mystical Dungeon heranwagen. Doch was z.B. die einzelnen Items bzw. deren Kombinationen bewirken, läßt sich nur durch mühselige Experimente herausfinden. Wen längere Sessions nicht stören, darf hier gerne zugreifen, zumal eine amerikanische oder europäische Version zur Zeit nicht in Planung ist. *tet*

INFO

System:	**PlayStation**
Spieletyp:	**Action-RPG**
Datenträger:	**CD**
Hersteller:	**Square**
Testversion:	**Archiv**
Spieler:	**1**
Speicheroption:	**1 Block**
Features:	**Square Demo&Daten-CD**
Schwierigkeitsgrad:	**6**
Preis:	**ca. 120 Mark**
Empfohlene Altersfreigabe:	**frei**
Sprachkenntnisse:	

F-ZERO X



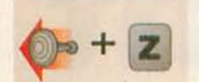
Die drei Richtigen im oberen Fenster bedeuten in diesem Fall das Aus für den Mitfahrer unten.

Es gibt Tage im Leben eines Spielefreaks, die man nur zu gerne in seinem persönlichen Gedenktagekalender vermerkt. Der 15. August ist bei uns doppelt dick angestrichen, da hier sowohl der Game Boy als auch das SNES in Deutschland eingeführt wurden. Seit neuestem gehört nun auch der 14. Juli zu den VG-Premium-Videospielefeiertagen, da er das Release-Datum von *F-Zero X* in Japan bezeichnet.
Der süchtigmachende SNES-Klassiker, welcher damals jedes andere Rennspiel technisch, grafisch und vor allem im Hinblick auf Geschwindigkeit in den Schatten stellte, ist der Nachfolger einem ziemlichen Erwartungsdruck ausgesetzt gewesen. Ganz konnte Nintendo die Hoffnungen auf einen erneuten Meilenstein in derselben Größenordung zwar nicht erfüllen, ein "würdiges" Sequel ist aber dennoch dabei herausgekommen. Zugegebenermaßen bleibt die Grafik hinter den Erwartungen der Meisten zurück (ja, es nebelt gar sehr!), was der geniale Streckeneditor bzw. -zufallsgenerator jedoch dreifach wieder wettmacht, aber alles schön der Reihe nach...
Zu Beginn stehen Euch lediglich sechs verschieden schwere Gleiter (satte 25 weitere könnt Ihr Euch hinzuverdienen) und drei Ligen (Jack, Queen und King Cup, genau wie beim ersten Teil) à sechs Strecken zur Verfügung. Die Fahrer-Charaktere werden diesmal übrigens durch ziemlich coole Sci-Fi-Comicfiguren repräsentiert, die auch auf der Verpackung und in den Menüs präsent sind und in Japan wegen der originellen F-Zero-TV-Werbung bereits über einen hohen Bekanntheitsgrad verfügen. Habt Ihr Euch für ein Fahrzeug entschieden, dann könnt Ihr noch individuell vor jedem Kurs die Motorleistung verändern: Zur Auswahl stehen als Extreme entweder hohe Endgeschwindigkeit (bei sehr schlechter Beschleunigung) für gerade Strecken oder gute Beschleunigung für kurviges Terrain (wobei dann aber die Geschwindigkeit leidet). Als Hommage an das alte F-Zero wurden einige Kursnamen wie z.B. "Mute City", "Port Town", "White Land" oder "Silence" (einschließlich derer Musikthemen!) beibehalten. Auch so beliebte Streckenelemente wie Beschleunigungspfeile, Energie-Auflade-felder oder Sprungschanzen lassen Erinnerungen wach werden. Der Rest vom Spiel verläuft allerdings ziemlich anders wie noch vor acht Jahren bei *F-Zero*.
Im Grand Prix Modus nehmen außer Euch noch 29 andere Fahrer am Rennen teil, die erst mal alle überholt werden wollen. Nach jedem gefahrenen Kurs werden abhängig von Eurer Plazierung und dem zeitlichen Abstand zum Ersten Punkte verteilt. Der Gewinner erhält immer 100, der Zweite meistens 93, der Dritte meistens 87 Punkte und so weiter. Je nachdem, wie die anderen Mitstreiter abschneiden, können sich für die gleiche Plazierung in unterschiedlichen Rennen auch andere Punkteverteilungen ergeben.
Wie gehabt, dürft Ihr auch diesmal wieder erst ab der zweiten Runde (wenn es denn heißt: "You got Boost Power!") Turbos zünden. Dies funktioniert neuerdings auch mehrmals hintereinander, dafür wird von Eurer Damage-Anzeige aber jedesmal Energie abgezogen. Hier-





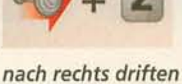
Die Grundelemente der Steuerung





Powerslide nach links (bremst Euch)

nach rechts driften (macht schneller)





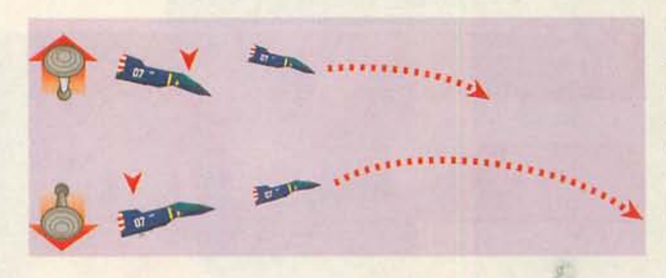
Powerslide nach rechts (bremst Euch)

nach links driften (macht schneller)





Durch zweimaliges Drücken von Z oder R könnt Ihr eine kleine Rempelattacke nach links (Z) bzw. rechts (R) gegen ein anderes Fahrzeug ausführen.



Beide Tastenkombinationen bewirken eine Drehattacke, mit der Ihr Eure Gegner in Richtung Bande abdrängen oder vom Track schubsen könnt. Am wirkungsvollsten, wenn gerade viele andere Mitfahrer in Eurer Nähe sind.

Drückt Ihr während eines Sprungs den 3D-Stick nach oben, dann werdet Ihr schneller und landet früher, drückt Ihre dagegen nach unten, fliegt Ihr weiter, behaltet Eure Geschwindigkeit jedoch bei.

durch ergeben sich vielfältige Poker-Möglichkeiten, da Ihr ständig im Zwiespalt seid, wieviel Energie Ihr noch für etwaige Karambolagen aufheben solltet und wieviel Ihr in die Boosts investiert.
Erkämpft Ihr Euch in allen drei Cups im einfachsten Schwierigkeitsgrad jeweils den ersten Platz, habt Ihr Zugriff auf sechs weitere Fahrzeuge. Die sechs neuen Kurse des Joker Cups werden allerdings erst freigeschaltet, wenn Ihr dasselbe Ergebnis im Standard-Schwierigkeitsgrad erreicht. Gewinnt Ihr auch hier zwei Medaillen, kommen die nächsten sechs futuristischen Boliden hinzu. Ab dann wird's allerdings happig. Wer die restlichen zwölf Fahrzeuge, den X Cup und noch einen weiteren Schwierigkeitsgrad erleben möchte, der muß entweder unseren Cheat bemühen oder eine verdammt hohe Frustrationstoleranz mitbringen, denn im Expert-Modus sind die CPU-Fahrer kaum zu schlagen. Als Lohn für dieses nahezu aussichtslose Unterfangen winken aber immerhin unendlich neue Kurse. Hinter dem X Cup verbirgt sich nämlich kein gewöhnlicher neuer Cup, sondern ein Streckeneditor, der bei jedem Anwählen sechs komplett unterschiedlich designte Tracks generiert, die im Gegensatz zu den Rapid-Racer-Zufalls-Tracks aber auch wirklich Spaß machen!
Außer alleine im Übungs- und Time-Attack-Modus dürft Ihr selbstverständlich auch zu zweit, dritt oder viert gleichzeitig um die Wette rasen, wobei jeweils nicht der geringste Geschwindigkeitsverlust wahrzunehmen ist. Bei aktiviertem "Casino"-Feature können ausgeschiedene Fahrer sogar am Black-Jack-Automaten weiterspielen, welcher nach einem Exitus in deren Bildschirmhälfte bzw. -viertel erscheint. Bei drei gleichen Symbolen kann man den Überlebenden dann aus dem Jenseits noch eins auswischen (z.B. die Hälfte der Energie rauben etc.). Die fünfte und letzte Spielvariante ist das "Death Race". Hier fahrt Ihr mit den 29 anderen Wahnsinnigen immer im Kreis und um Euer Leben. Durch stetige Ramm- und Runterschubs-Attacken müßt Ihr versuchen, alle übrigen Fahrer zu plätten, so daß am Ende nur noch Eure Wenigkeit übrigbleibt.
Der einzige echte Wermutstropfen kommt in Form der mitgelieferten Musikstücke daher. Zum Glück sind einige Tunes vom Vorgänger übernommen worden – der Komponist ist schließlich derselbe -, allerdings überwiegen die neuen, düsteren Heavy-Metal-Stücke. Der Sound ist technisch gesehen absolut exzellent und nimmt sogar den Großteil des Moduls ein (was für ein Wahnsinn), trifft aber mit Sicherheit nur den Geschmack einer langhaarigen Minderheit. Naja, immer nur Techno kommt einem irgendwann auch zu den Ohren raus... *ds*

Um den hohen "Replay-Value" von F-Zero X, der sich vor allem auch durch den ***X-Cup*** *ergibt, auch weniger hartgesottenen Zockern zu erschließen, hat Nintendo erstmals einen Universal-Cheat integriert. Um alle Fahrzeuge, Cups und Schwierigkeitsgrade freizuschalten, gebt Ihr einfach im ersten Menü nach dem Titelbild, wo Ihr Euch für einen der fünf Spielmodi entscheiden müßt, folgende Tastenkombination ein: L, Z, R, C-↑, C-↓, C-←, C-→, Start. Am Titelbild, das sich verändert, wenn Ihr den X-Cup ehrlich erspielt habt, könnt Ihr dennoch erkennen, ob jemand gecheatet hat.*





INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	128-Mbit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Maro (Tel: 0711-9561130)
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Modul
Features:	Rumble-Pak-kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	5-9
Preis:	ca. 150 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 6
Sprachkenntnisse:	

Radiant Silvergun


Das kleine Schiff kann ganz groß austeilen.

Endlich ist es da, das Non-Plus-Ultra unter den Vertikal-Shootern.

Im Jahre 2500 wurde die Elitetruppe "Radiant Silvergun" zum Schutz der menschlichen Weltraum-Kolonisten gegründet. Nachdem einige findige Wissenschaftler den Timewarp-Antrieb erfunden haben, war die Grenze des Raum-Zeit-Kontinuums schnell überwunden. Ihr seid der neue Starpilot der glorreichen Spezialeinheit und werdet mit der Aufgabe betraut, die bedrohten Sektoren vor Invasoren in allen Zeit-Epochen zu schützen.

Habt Ihr Euch für eine Spielart entschieden – zur Auswahl stehen ein Arcade- und Saturn-Modus – geht es nach einer kurzen Anime-Zwischensequenz ab ins Cockpit des rasenden Falken. Neben einer Strahlenkanone stehen Euch noch ein zielsuchender Plasmawerfer und ein Nahkampf(!)-Energieschwert zur Verfügung. Von Eisflächen über Wüstengebiete bis hin zu Weltraum-Scharmützeln auf einer künstlichen Planeten-Plattform müßt Ihr Euch in verschiedensten Gegenden bewähren. Die Gegner verfügen über trickreiche Fluggeschwader und zahlreiche Verteidigungsarten. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein riesiger Endgegner, der mit gewaltiger Feuerkraft zum Angriff bläst. Die Durchschlagskraft jeder Waffe hängt davon ab, wie effektiv Ihr diese einsetzt. Ihr begegnet gigantischen, fliegenden Festungen ebenso wie kleinen, aber fiesen Plagegeistern, die meist nur im Dutzend auftreten. Es wird ein wahres Feuerwerk an spektakulären Explosionen und phänomenalen Gegner-Formationen hier abgebrannt. Tresure hat die Saturn-Hardware in jeder Hinsicht bis zum Letzten ausgereizt. Die Kombination aus purer Ballerfreude, phantasievollen Gegnern und fulminanten Lichteffekten katapultieren *Radiant Silvergun* an die Spitze des Shoot'em-Up-Throns. Ein Geheimtip für Freunde actionreicher Ballerspiele: Tresures letzter Schatz ist das Beste, was mir in meiner Vertikal-Shooter-Karriere untergekommen ist. Das alteingessene Entwicklerhaus hat mal wieder in die Zauberkiste gegriffen. Was *Tunder Force V* als Horizontal-Scroller an Perfektion verkörpert, wird von Radiant Silvergun in der anderen Richtung umgesetzt. Was an Aufwand im Extra-Waffensystem steckt, läßt sich am Anfang nur erahnen. Wer den Saturn-Mode wählt, darf seine hochgezüchteten Magic-Waffensysteme speichern und beim nächsten Neustart wieder zum Einsatz bringen. Was der alte Sega-Veteran Treasure hier auf die Beine gestellt hat, dürfte auch in naher Zukunft schwer zu überbieten sein. Die Grafik und alles drumherum ist einfach brillant. *ws*

INFO

System:	Saturn
Spieletyp:	Vertikal-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Treasure
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Internes RAM 30 Blocks
Features:	Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	

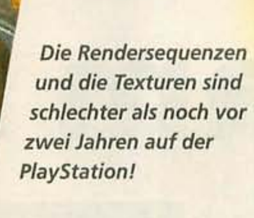






Time Commando





Die Rendersequenzen und die Texturen sind schlechter als noch vor zwei Jahren auf der PlayStation!

Vor gut zwei Jahren war das von EA vertriebene 3D-Actionspielchen *Time Commando* (Test in VG 10/96: 79% Spielspaß) dem allseits bekannten Capcom-Zombiegemetzel zumindest in einem Punkt voraus: Unser zeitreisender Held Stanley schlug sich in den verschiedenen Epochen von der Urzeit bis zur Laser-Zukunft in bewegten Renderkulissen mit seinen Feinden herum - ohne aber den Blickwinkel selbst bestimmen zu können. Nun werden endlich auch die Saturn-Fans in Japan mit einer Konvertierung bedacht, müssen jedoch wegen der schlechteren Renderfähigkeiten des Sega-32-Bitters mit nicht ganz so ahnsehnlichen Backgrounds leben. Warum allerdings auch die Echtzeit-Polygonobjekte, wie Ninjas, mit erheblich weniger Texturen und verwaschenen Farben zu Werke gehen, bleibt wohl das Geheimnis von Acclaim Japan, die das Spiel dort vertreiben. Dennoch bereitet der Streifzug durch die Samurai-Zeit, das Mittelalter, den Wilden Westen oder die Römerzeit noch Spaß, der allerdings durch die träge Steuerung und die manchmal unmöglichen Scrollzeitpunkte getrübt wird. Es gibt vom großen Holz-Zahnstocher über Keulen, Armbrüste bis hin zu Laserkanonen eine Menge Waffen zu entdecken. Da fast kein Japano-Text in dieser rein actionlastigen Zeitreise vorkommt, solltet Ihr allein schon aufgrund des Schnäppchen-Preises mal in *Time Commando* hineinschnuppern. Zum Schluß noch zwei Tips: Angegriffen wird durch Halten von A und Drücken des Steuerkreuzes. *rk*

INFO

System: Sega Saturn
Spieletyp: 3D-Render-Action
Datenträger: CD
Hersteller: Adeline/Acclaim Japan
Testversion: Dynatex Dortmund
Spieler: 1
Speicheroption: internes RAM
Features: keine
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 60 Mark
Empfohlene Altersfreigabe: ab 12
Sprachkenntnisse:

Inserentenverzeichnis

Granstream Saga



Ziehvater Valos weist Euch nach einer "Heldentat" zurecht.

Kurze Anime-Sequenzen sorgen für Abwechslung.



Dieser "Command Golem" sieht gefährlich aus, ist aber relativ einfach zu besiegen.



Die Piraten, so wild sie auch aussehen, sind auf Eurer Seite.



In Pixim, der zweiten Stadt im Spiel, sind religiöse Fanatiker am Werk.

Sehr menschlich ist der Einstieg in das rein aus Polygonen zusammengesetzte Rollenspiel *Granstream Saga* von THQ. Eine typische Handlungsweise des homo sapiens ist es ja, bei einer Katastrophe die Schäden zu beseitigen, statt gegen den Auslöser vorzugehen. So auch im Spiel: Die nach einem gigantischen Krieg verbliebenen vier Kontinente, auf denen der Rest der Zivilisation lebt, werden vom Untergang bedroht. Lange Zeit schwebten die Ländereien über dem globalen Ozean, der durch das Abschmelzen der Polkappen entstand. Nun beginnen diese Archen aber langsam zu sinken und werden in absehbarer Zeit in den Fluten verschwinden. Um etwas dagegen zu tun, schneidet Euer Lehrmeister einfach Teile der Felsen mit Magie ab, um das Gewicht zu verringern und damit das Absinken zu verlangsamen. Das bringt aber auf Dauer nicht viel, und Ihr macht Euch nach einigen Wirren auf die Suche nach dem wahren Auslöser, um das Problem ein für alle Mal aus der Welt zu schaffen.

Das erste auffallende Merkmal von *Granstream Saga* sind die Polygone. Nun sind diese nichts Besonderes auf der PlayStation, allerdings sind komplett aus den geometrischen Elementen aufgebaute Rollenspiele auf der Sony-Konsole eher selten. Ein etwas ungewöhnlicher Look für das Genre. Unwillkürlich fühlt man sich in ein Nintendo-Spiel versetzt, das auf der falschen Hardware läuft. Die Figuren haben keine Gesichter und werden bei den meisten Gesprächen von Porträts im Front Mission-Stil unterstützt. Und gesprochen wird viel in GS.

Steuerung und Menüführung sind einprägsam und nicht zu kompliziert. Die musikalische Untermalung und die Soundeffekte fallen unter die Kategorie "nicht störend". Die verschiedenen Rätsel stellen keine allzu großen Ansprüche an Eure Fähigkeiten, sind aber unterhaltsam. Das besondere Extra ist allerdings das Kampfsystem. Sämtliche Begegnungen laufen in Echtzeit ab: Wie in einem 3D-Prügler umkreisen sich die Kontrahenten und hauen sich die Nasen platt. Natürlich dürft Ihr auch zaubern, Waffen und Rüstungen wechseln und Items einsetzen.

THQ hat mit *Granstream Saga* ein durchaus respektables Rollenspiel geschaffen, das über Konami möglicherweise auch in unseren Landen auftauchen könnte. Bei der Import-Version ist zu beachten, daß diese nicht auf allen umgebauten PlayStations zum Laufen zu bewegen ist – Interessenten sollten daher erst mal einen Testlauf machen. *af*

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Rollenspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	THQ
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Echtzeit-Kampfsystem
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 120 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	



Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr.

Die Grafik ist zwar nicht so geil wie bei All Star Baseball '99, dafür ist die Kameraführung bei Ken Griffey spektakulärer.

Hier dürfen auch Altnazis noch mal die Keule schwingen (links).

Die Stadionatmosphäre kommt super rüber.

Nach *Kobe Bryant*, *1080°*, *F1* und *Waialae Golf* ist mit *MLBFKGJ* (zumindest in Amerika) bereits der fünfte Titel unter Nintendos neuem Sports-Label erschienen. Angel Studios' N64-Version von *Ken Griffey Jr. Baseball* stellt die logische Fortsetzung des SNES-Klassikers dar und bewegt sich spielerisch auf ähnlich hohem Niveau. Ihr könnt wahlweise alleine oder zu zweit (beim Home-Run-Derby sogar abwechselnd zu viert) antreten und Euch den Ball um die Ohren hauen. Die üblichen Spielmodi, wie Exhibition, Season oder World Series, stehen auch hier zur Verfügung, nur eine Create-Player-Option sucht man vergebens. Die Grafik der Spieler (jeder hat sein individuelles Aussehen) und der Stadien ist zwar der von *Mike Piazza* überlegen, aber leider nicht ganz so hervorragend wie beim direkten Konkurrenten *All Star Baseball '99* von Acclaim (Test siehe VG 08/98). Ein paar Animationsphasen mehr hätten wirklich nicht geschadet...

Dafür haben die Engel-Programmierer wieder eine extrem flotte und spektakuläre Kameraführung auf die Beine gestellt, die es woanders so nicht gibt. Wenn Ihr z.B. einen sehr hoch und weit geschlagenen Ball souverän fangt, schaltet die Kamera noch im Spiel auf eine Position hinter dem Fänger um, und Ihr seht, wie der Ball in dessen Handschuh landet. Noch ein Plus gegenüber *All Star '99*: Homeruns werden fanatischst von der eigenen Mannschaft gefeiert, während Ihr eine Runde lauft - einfach Klasse!

Für den Schlagabtausch zwischen Batter und Werfer dürft Ihr übrigens einstellen, ob Ihr mit Hilfsgrafik spielen möchtet oder nicht (Classic bzw. Arcade). Der Pitcher kann durch das Kombinieren verschiedener Tasten bestimmen, wie schnell bzw. wie angeschnitten der Ball fliegt, während dem Schläger nur die Möglichkeit eines Hits oder Bunts bleibt.

Generell ist die Steuerung unkompliziert und leicht erlernbar. Die gelben C-Knöpfe werden für eine Art Icon-Passing- und -Running-System verwendet, wobei jeder Knopf eine Base darstellt. Somit bestimmt man immer ganz genau, wohin der eigene Spieler laufen oder werfen soll. Eine gelungene Art, dem Endverbraucher nicht auf die Nerven zu gehen, hat sich Angel Studios hinsichtlich der Stadionatmosphäre einfallen lassen: Es gibt keinen richtigen Kommentator, Ken Griffey jr. meldet sich bei einer gelungenen Aktion lediglich kurz zu Wort. Die übrige Zeit klatscht, johlt oder singt die Menge, nur ab und zu wird ein bisserl Musik eingespielt. Wenn Ihr eine Saison spielen wollt, dann besorgt Euch vorher ein Speicher-Pak, das Modul selbst merkt sich nur weniger platzraubende Grundeinstellungen.

Wer actionreiche Sportspiele mag und nicht so viel Wert auf den Simulationscharakter bei Baseball legt, der sollte sich das Teil auf jeden Fall mal anschauen. Im Gegensatz zu American Football findet man hier sofort einen Zugang, auch als fußballbegeisterter Europäer. *ds*

INFO

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Baseball-Simulation
Datenträger:	128-Mbit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	von Daniel
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Modul und Memory Card
Features:	Rumble-Pak-kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Preis:	ca. 150 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	frei
Sprachkenntnisse:	



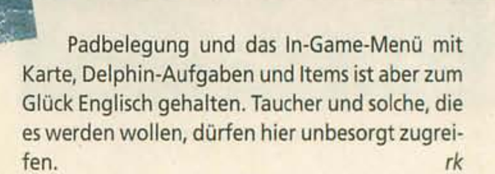
B.L.U.E. – Legend of Water



In der Tauchbasis erfahrt Ihr allerlei Geheimnisse.

Das Archäologen-Epos *B.L.U.E.* von Hudson Soft (*Bloody Roar*, *Bomberman*) macht genau da weiter, wo Laras Unterwasserauftritte in *Tomb Raider 2* aufgehört haben – ohne jegliche Form von Gewaltanwendung allerdings. Ihr werdet als Expertin für verschollene Kulturen auf eine Tauchbasis mitten auf dem Meer eingeflogen, um bei der U/W-Ausgrabung einer neuen Entdeckung zu helfen. Dabei begleiten Euch keinerlei Bleispritzen, sondern ein intelligenter Delphin, der sich zu verschiedenen Zwecken einsetzen läßt. Mittels eines Menüs lassen sich dem Säuger vier verschiedene Aufgaben zuteilen, die zum Lösen der diversen Puzzles angewendet werden müssen. Auf "Wachsamkeit" macht er Euch durch Fiepen z.B. auf Schalter oder versteckte Levelkarten aufmerksam, mittels der "Help"-Funktion räumt Ihr gemeinsam Felsbrocken aus dem Weg und rettet so verschüttete Taucher, durch das "Stop"-Icon laßt Ihr Flipper an einer bestimmten Stelle verweilen und überlistet so die Sicherheitsmechanismen der Unterwasser-Ruinen. Unsere Heldin kann zwar verhältnismäßig lange die Luft anhalten – ab und zu müßt Ihr aber trotzdem entweder an die Oberfläche oder an ein Luftreservoir im Inneren der fallengespickten Katakomben. Da unsere Meeresarchäologin keine Hitpoints besitzt, gehen sämtliche Treffer auf Kosten des Luftvorrats. Ihr seht schon, auch ohne ständiges Herumgeballere läßt sich ein spannendes Abenteuer stricken. Schade nur, daß man sich bei der grafischen Gestaltung nicht ähnlich angestrengt hat: Eure Sichtweite ist extrem kurz ("Hab' ich versehentlich mein N64 eingeschaltet?"), Clipping-Fehler nerven manchmal (Beine verschwinden z.B. einfach in einem Felsen) und generell sieht der Genre-Konkurrent *Treasures of the Deep* von Namco einfach eine Klasse besser aus. Dennoch verleitet vor allem der beruhigende, trancige Sound (nur bei Gefahr wird auch die Musik hektischer) zum Weiterspielen. Da alle Dialoge auf Japanisch sind, müßt Ihr anfangs ein wenig herumprobieren, um ins Spiel hineinzukommen. Tip: Ihr benötigt zunächst in der Tauchbasis die Ruinen-Map von einem Typen, der gerade schläft. Die Padbelegung und das In-Game-Menü mit Karte, Delphin-Aufgaben und Items ist aber zum Glück Englisch gehalten. Taucher und solche, die es werden wollen, dürfen hier unbesorgt zugreifen.

rk



INFO

System:	**PlayStation**
Spieletyp:	**3D Adventure**
Datenträger:	**CD**
Hersteller:	**Hudson Soft**
Testversion:	**Dynatex Dortmund**
Spieler:	**1**
Speicheroption:	**Memory-Card-Save**
Features:	**keine**
Schwierigkeitsgrad:	**5**
Preis:	**ca. 130 Mark**
Empfohlene Altersfreigabe:	**frei**
Sprachkenntnisse:	



Dominated Mind



Secret Fighter Alfred in Aktion.

Ganz rechts: Der neue, fiese Endgegner White heizt Andy ein.

Die PlayStation-Umsetzungen bekannter 2D-Prügler oder 2D-Shooter von SNK, Capcom und Tecnosoft kommen in Japan zwar meist später als auf dem Saturn heraus, dafür bieten sie, wie hier bei der Konvertierung des sechsten Teils der *Fatal-Fury*-Serie, oft eine Menge Features mehr.

Neben den zwanzig All-Stars der Reihe um Mai Shiranui, die Bogard-Brüder & Co., ist auch der versteckte Charakter aus *Real Bout 2* (bis jetzt nur Neo Geo) – ein Pilot namens Alfred – anwählbar. Außerdem werdet Ihr dem eigens für die PS-Version vom Konvertierungsteam Yunekobo (*Blazing Star*) designten Magier-Endgegner White begegnen, der genauso wie Bo-Kämpfer Billy Kane mit einer eigenen Anime-Sequenz vorgestellt wird. Übrigens wurde auch ein cooler Anime-Vorspann spendiert. Damit ist die Liste der Extras für PS-Zocker aber noch lange nicht beendet. Neben den Super Special Moves in drei Kategorien (H-, S- und P-Power) könnt Ihr exklusiv in dieser Version dem Gegner mit einer "Final Impact"-Combo den Garaus machen. Eine Nachfrage bei Tet ergab, daß dazu zunächst ein Move, der in der Anleitung mit einem weißen Stern gekennzeichnet ist, ausgeführt werden muß, gefolgt von einem P-Power-Special. Klappt es, versinkt der Gegner meist in einem bildschirmfüllenden Feuer- und Blitz-Inferno, während in Anlehnung an einschlägige Capcom-Beat'em-Ups in riesigen Lettern "Final Impact" den Hintergrund ziert.

Viele Fighter wie Andy Bogard haben zusätzliche Moves, wie z.B. den "Burning-Evade", dazugelernt, und ein bis dato bei *Fatal-Fury*-Kennern völlig unbekannntes Shadow-Counter-System (ähnlich dem Alpha-Counter bei *Street Fighter Alpha 2*) läßt ungeahnte Gameplay-Möglichkeiten zu. Erstmals gibt's auch Blut bei harten Treffern. Bezüglich Gameplay-Speed und Ladezeiten handelt es sich um eine sehr gute Konvertierung, lediglich einige wenige Animationsphasen mußten naturgemäß dran glauben (z.B. die Ringe von Sokakus Stock). Die Scheibe ist komplett in japanisch gehalten, so daß bei den Moves etwas Experimentierfreude vonnöten ist. Aufgrund der zahlreichen Neuerungen lohnt sich der Kauf dieses Spitzen-Fighters sogar für Besitzer des Neo-Geo-CD-Originals. Diese sollten vor allem bei der Special-Edition mit Zusatz-CD (Datenbank, Songs etc.) zuschlagen. *rk*

INFO

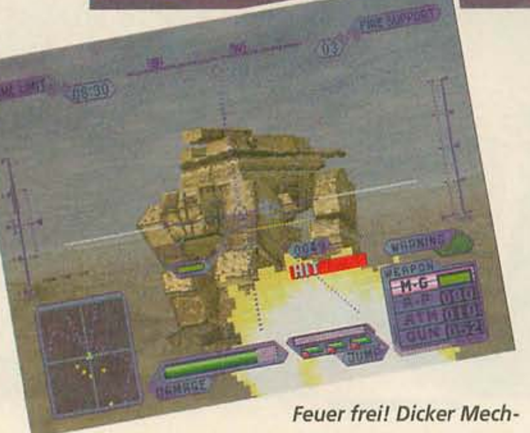
System:	PlayStation
Spieletyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	Gamers Delight
Spieler:	1-2
Speicheroption:	–
Features:	Special Edition erhältlich
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	



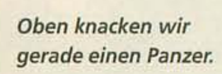


Gun Griffon 2





Feuer frei! Dicker Mech-Stampfer voraus.



Oben knacken wir gerade einen Panzer.

Knapp zwei Jahre sind seit jenen denkwürdigen Tagen vergangen, in denen wir unser glorreiches Mech-Bataillon zum ersten Classic-Sieg führten. Höchste Zeit also, die bewährte Game Arts-Truppe für einen zweiten Einsatz zu mobilisieren.

Drei politische Organisationen versuchen, mit allen militärischen Mitteln, erneut die Weltmacht an sich zu reißen. Wie beim Vorgänger tummeln sich auf den Schlachtfeldern massenhaft Panzer, feindliche Mechs verschiedenster Typen und viele weitere skurrile Fahrzeuge. Aber Gefahr droht nicht nur am Boden: Manchmal stößt ein Hubschrauber oder Jet auf Euch herab, und diese sollte man schleunigst eliminieren sollte. Euer Stahlsöldner kann sich mit seinen Raketenstiefeln schwebend über dem Boden bewegen oder sich via Super-Jump, kurzzeitig in die Luft katapultieren. An Waffen stehen Euch vier der beliebtesten Mech-Systeme zur Verfügung: Ob MG-Kanone, Feuerwerfer, Lenkraketen oder Granaten-Geschütz, jedes der Vernichtungswerkzeuge hat gegen die feindlichen Kolosse seine Vor- und Nachteile. Im Trainingscamp macht sich der unerfahrene Mechpilot einfachen Search&Destroy-Aufgaben mit den Steuerungs-Kontrollen und der Waffenbedienung bekannt. Wählt Ihr den Szenario-Modus, stehen über dreißig Missionen auf dem Tages- und Nacht-Plan. Die Missionsziele sind äußerst vielfältig: Mal gilt es strategisch wichtige Gebäude zu verteidigen, mal werden eigene Truppenverbände oder Transporte mit Begleitschutz versehen. Jedes 3D-Kampfszenario hat seine eigenen landschaftlichen Merkmale: Auf offener Steppe zählt nur die reine Feuerkraft, während in Canyon- oder Wald-Gebieten taktisches Vorgehen gefragt ist.

Neu ist, daß Ihr einen computergesteuerten Wingman an Eure Seite berufen könnt. Dabei stehen diverse Mech-Typen und Hubschrauber mit unterschiedlicher Bewaffnung zur Auswahl. Eure Maschine kann für jeden Auftrag eigenhändig ausgerüstet werden. Selbstverständlich erhaltet Ihr auch von den Kampfgenossen auf dem Schlachtfeld hilfreiche Unterstützung, bis deren explosives Ende gekommen ist. Als weiteres interessantes Zusatz-Features gibt es einen Multiplayer-Modus, der mit speziellem Link-Kabel bis zu vier Spieler zum fröhlichen Mech-Schrotten einlädt. In der Survival-Spieloption dürft Ihr zur Abwechslung auch einen Panzer, Hubschrauber oder Spinnen-Mech durch die einzelnen Szenarios steuern. Neugierige Feldherren zeichnen ihren Kampfverlauf auf, um später eine Analyse zu setzen. Optisch reizt *Gun Griffon 2* jede 3D-Fähigkeit des Saturn aus. In keinem anderen Konsolen-Mech-Spiel waren bisher die stählernen Kampfmaschinen so detailliert und graziös in Szene gesetzt wie in Gun Griffon 2. Spielerisch bringen die zahlreichen Missionen langanhaltende Action-Unterhaltung. Leider dämpfen die unverständlichen Japano-Briefings etwas den euphorischen Ballerdrang, was jedoch einen experimentierfreudigen Importspieler nicht abschrecken sollte. *ws*

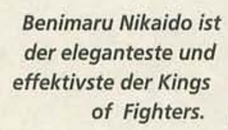
INFO

System: Saturn
Spieletyp: Action-Ballspiel
Datenträger: CD
Hersteller: Game Arts
Testversion: Dynatex, Dortmund
Spieler: 1-2 (4 mit Link Kabel)
Speicheroption: Memory Card 1 Block
Features: Analog-/Twinstick-Support
Schwierigkeitsgrad: 3-6
Preis: ca. 120 Mark
Empfohlene Altersfreigabe: ab 12
Sprachkenntnisse:

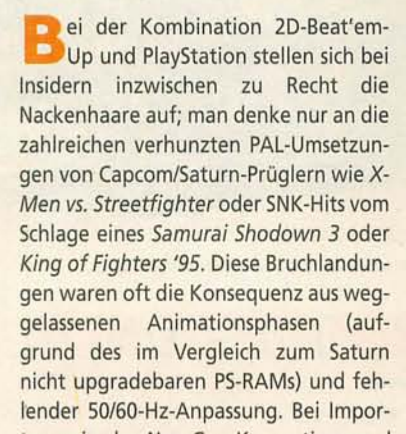


King of Fighters '97





Benimaru Nikaido ist der eleganteste und effektivste der Kings of Fighters.



Bei der Kombination 2D-Beat'em-Up und PlayStation stellen sich bei Insidern inzwischen zu Recht die Nackenhaare auf; man denke nur an die zahlreichen verhunzten PAL-Umsetzungen von Capcom/Saturn-Prüglern wie *X-Men vs. Streetfighter* oder SNK-Hits vom Schlage eines *Samurai Shodown 3* oder *King of Fighters '95*. Diese Bruchlandungen waren oft die Konsequenz aus weggelassenen Animationsphasen (aufgrund des im Vergleich zum Saturn nicht upgradebaren PS-RAMs) und fehlender 50/60-Hz-Anpassung. Bei Importen, wie der Neo-Geo-Konvertierung des vierten Teils der *King of Fighters*-Saga (Test in VG 3/97 auf Neo Geo CD: 79% Spielspaß), fällt zumindest der letzte Punkt schon mal weg. Auch hat man hier in punkto Animations-Frames ganze Arbeit geleistet: Es handelt sich zwar nach wie vor um keine 1:1-Umsetzung, der Unterschied wird aber nur absoluten Profis auffallen.

Somit bietet *KoF'97* mit seinen 29 (!) SNK-All-Star-Charakteren einen feinen Tummelplatz zum Kombinieren von verschiedenen Dreier-Teams und Ausprobieren von Specials, Super Specials sowie Power Max Super Specials aus. Letztere werden übrigens nur möglich, wenn Ihr nach mindestens zweimaligem Auffüllen Eurer Power-Leiste mittels X, O und Viereck gleichzeitig den temporären Power-Max-Mode aktiviert und schließlich einen korrekten Super-Special-Move eingebt. Da PS-Zocker wohl nicht auf die Erfahrung von NG-Beat'em-Up-Profis zurückgreifen können, lassen sich in dieser Version bis zu vier Special Moves auf die L/R-Shoulder-Buttons legen. Die Schlachten (Teams gegen Teams oder Einzelkampf) finden in sieben herrlich gezeichneten Stages (Monaco-Hafenbucht, Bali-Inselflair, Korea-Tempelanlage etc.) statt, die nur musikalisch etwas mager ausstaffiert sind – was für die Serie eigentlich ungewöhnlich ist.

Thema Ladezeiten: Etwas kürzer als beim Single-Speed-Neo-Geo-CD, aber wieso benötigt z.B. ein banaler Victory-Screen stolze 15 Sekunden Ladezeit? Fans des Sub-Genres 2D-Beat'em-Up finden in *King of Fighters '97* trotz alledem guten Prügelstoff, obwohl dieser Teil atmosphärisch seinem Vorgänger nicht ganz das Wasser reichen kann – das liegt vor allem am Sound, der hier erst in der finalen Konfrontation mit dem Orochi-Team an Spannung zulegen kann. Japanisch-Kenntnisse sind eigentlich wenige bis keine nötig, da der Packung eine kurze englische Zusammenfassung beiliegt und man sich die Moves gut selbst zusammenreimen kann. Liebhaber von Nippon-Kunst und Fighter-Artworks finden ein umfassendes Scrap-Book zum Blättern im Optionsmenü. Als zusätzlicher Kaufanreiz befindet sich auf der Scheibe noch ein Teaser für *King of Fighters: Kyo*, dem Rollenspiel/Adventure (basierend auf dieser Prügelreihe mit dem Hauptdarsteller Kyo Kusanagi, dem Star des Japan-Teams). *rk*

INFO

System:	PlayStation
Name:	King of Fighters '97
Genre:	2D-Beat'em-Up
Hersteller:	SNK
Testversion:	Dynatex
Importpreis	ca 130 DM
Sprachkenntnisse:	🇯🇵
Besonderheiten:	Enthält Demo von King of Fighters: Kyo





Star Soldier: Vanishing Earth







So sah Star Soldier auf dem NES aus.

Grafisch durchaus vielversprchend, nur leider viel zu kurz.

Nach genau zwölf Jahren bekommt der einst recht populäre 2D-Shooter *Star Soldier* (NES) nun doch noch ein Nintendo-Sequel bzw. Remake verpaßt. Grafisch ist's natürlich ein Quantensprung, der sich vor allem in gigantischen 3D-Explosionen und Lichteffekten widerspiegelt. Große spielerische Veränderungen hielt man bei Hudson jedoch anscheinend nicht für nötig, und so bleibt alles beim alten: Ihr habt lediglich die Möglichkeit, Euer Raumschiff innerhalb des Bildschirmausschnitts nach links, rechts, vorne oder hinten zu lenken (hoch/runter is' nich') und zu schießen.

Zu Beginn müßt Ihr Euch zwischen dem Story Mode (dieser knüpft an die *Star-Soldier*-Saga an) und dem Zwei- oder Fünf-Minuten-Modus entscheiden. In letzterem Fall fliegt Ihr entweder zwei oder fünf Minuten lang durch ein Extra-Level, entscheidend ist hier nur die Punktzahl, die sich aus der Trefferquote ergibt. Außerdem hat man, bevor das eigentliche Kampfgetümmel losgeht, noch die Qual der Wahl zwischen drei Raumschiffen, die sich in Rüstung und Steuerung unterscheiden. Unterwegs findet Ihr immer wieder Power-Ups, die Euren Standardschuß ausbauen bzw. die es Euch ermöglichen, die beiden Extrawaffen mehrfach abzufeuern. Mit der R-Taste könnt Ihr übrigens *Lylat-Wars*-like eine Rolle machen, mit der Ihr ankommende Schüsse abwehrt. Die Gegner bestehen – wie sich das gehört – aus Polygonen. Richtig Eindruck schinden allerdings nur die Endbosse, die fast den gesamten Bildschirm füllen. Obwohl die Level ganz abwechslungsreich gestaltet wurden – mal fliegt Ihr über Planetenoberflächen, dann über Wasser oder auch frei im Weltraum herum –, sind sechs megakurze Missionen einfach zu wenig. Habt Ihr das Modul auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durchgespielt (dauert ungefähr 'ne halbe Stunde), dann tauchen im Titelbild zwei neue Menüpunkte auf. Der eine ist ein stinknormaler Level-Select, und hinter dem anderen verbirgt sich die Galerie. Hier dürft Ihr alle gegnerischen Schiffe nochmal anschauen und nach Belieben hin- und herbewegen.

Star Soldier: Vanishing Earth ist eigentlich nur Leuten zu empfehlen, die gerne auf High-Score-Jagd gehen. Für jene hat sich Hudson nämlich ein besonderes Hit-Combo-System einfallen lassen. Eure Punktestände werden dabei automatisch auf dem Modul gespeichert. *ds*

INFO

System:	**Nintendo 64**
Spieletyp:	**Action-/Ballerspiel**
Datenträger:	**96-Mbit-Modul**
Hersteller:	**Hudson**
Testversion:	**Galaxy, München**
Spieler:	**1**
Speicheroption:	**Modulspeicher**
Features:	**engl. Sprachausgabe/Menüs**
Schwierigkeitsgrad:	**2-6**
Preis:	**ca. 120 Mark**
Empfohlene Altersfreigabe:	**ab 12**
Sprachkenntnisse:	🇯🇵







Galaxy Force 2



INFO	
System:	Saturn
Spieletyp:	Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1
Speicheroption:	internes Saturn-RAM
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	

Im Rahmen der Sega-Ages-Reihe hat Sega einen weiteren Spielhallen-Klassiker in unveränderter Form veröffentlicht.

Ihr nehmt im Piloten-Sitz eines flotten Raumers Platz und kämpft Euch durch sechs Weltraum-Level, die aus der dreidimensionalen Tiefe (ähnlich dem *Space Harrier*-Prinzip) auf Euch zuscrollen. Euch erwarten Abschnitte, in denen Ihr durch Asteroidenfelder düst und auf zoomende Gegner feuert, zum anderen beweist Ihr Euch in klassischen Indoor-Ausweichübungen. Nach siegreichem Kampf müßt Ihr nur noch den jeweiligen Level-Obermotz vom Bildschirm fegen. Diese an sich belanglose Routineaufgabe gestaltet sich allerdings oft schwieriger als die eigentliche Marathon-Ballerschlacht. Allzuoft verliert man im Gewusel der Schüsse und Pixel-Explosionen den Überblick und weiß im Endeffekt selten, weshalb das eigene Schiff innerhalb kürzester Zeit schon wieder zerfetzt wurde. Ein ständig schwindendes Energie-Schutzschild und Zeitlimit tragen ihr übriges zum Shoot'em-Up-Einerlei bei. Schade eigentlich, daß sich Sega bei ihren Single-Coin-Op-Umsetzungen nicht die Mühe macht, wenigstens noch eine grafisch etwas aufgebohrte Variante mit auf die CD zu bannen. Schon der Automat war eigentlich weniger wegen seines originellen Spielprinzips beliebt, dafür machte das dicke Hydraulik-Gehäuse die eigentliche Motivation aus, noch ein weiteres Mark-Stück im Münzschacht zu versenken. Fans des Originals (falls es überhaupt welche gibt) werden mit der 1:1-Adaption sicherlich zufrieden sein, alle andere greifen zu moderneren Saturn-Shootern.

ws

SolDivide



INFO	
System:	Saturn
Spieletyp:	Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psikyo
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	

Drachen, Magier und Zauberer sind die Bösewichte in dem Fantasy-Shooter *Sol Divide*. Ihr schlüpft in die Rolle eines geflügelten Söldners, der mit seinen Magiewaffen in den Kampf gegen das Böse zieht. So flattert Ihr nun durch unzählige Standbild-Level und schießt wie immer auf alles, was feindverdächtig aussieht. Mit einer kleinen Ladezeitverzögerung geht es zum nächsten Schauplatz, in dem sich die nächste Schlacht anbahnt. Die Feinformationen sind witzigerweise von Screen zu Screen unterschiedlich positioniert, sodaß stets andere Kreaturen herumschwirren. Natürlich wartet am Ende jeder Spielstufe der obligatorische Obermotz, der sich optisch an das Motto des jeweiligen Level hält und sich nur nach beharrlichem Dauerbeschuß geschlagen gibt. Multischuß, Plasmaschwert und Smartbombs lassen sich mit Power-Ups ausbauen. In jeder Spielstufe erwarten Euch neue Orcs, Schlangen, Trolle und andere Monstrositäten. Eine MP-Leiste gibt darüber Aufschluß, wie oft Ihr noch ins alles vernichtende Zaubersäckchen greifen dürft. Die Level gleichen sich zu sehr, die Angriffsformationen sind nicht besonders intelligent gesteuert. Im großen und ganzen ist *Sol Divide* ein recht kurzweiliges Spiel. Der Anspruch, mit ein paar Zaubersprüchen und einem dubiosen Kampfsystem mehr als ein Shoot'em-Up bieten zu wollen, schlug fehl. Einzig die gotischen *Gynoug*-Ambiente retten das ansonsten sehr ungewöhnliche Ballerspiel-Adventure vor dem Absturz in die Drittklassigkeit.

ws

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab.
Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.
Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.



ALEX
Hat sich in Las Vegas in einen Formel 3-Rennwagen verliebt und liegt uns mit Rennfahrer-Latein in den Ohren. Rettet uns, bitte!



DIRK
"Da Dörk" mußte zum Zahnarzt, um sein Gebiß gegen die kuddeligen und süßen Games der letzten Zeit zu schützen. Bohr, ey!



RALPH
Unser Mathematiker sucht immer noch nach einer Formel, die den Zusammenhang zwischen Gehirnnutzung und Haarschwund deutlich macht.



TET
Hat in Blizzards Battle.net alte Bekannte getroffen und hängt jetzt in den japanischen Chat-Channels HERUM. Sucht nach einer PS mit Internet-Zugang.



WOLFGANG
Hatte als einziges Mitglied der VG-Crew einen Transatlantik-Flug in der Business-Class und wird daher verprügelt, wenn er wieder hier ist.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Adeline
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß: 80%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **sowie technische Daten.**
Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.
Neu ist unsere Altersempfehlung.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren.
Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**
Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Ballerspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Tecno Soft
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Empfohlene Altersfreigabe:	ab 12
Sprachkenntnisse:	

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser hin haben wir uns entschlossen, die lange vernachlässigte "Import-Ecke" wieder aufleben zu lassen. Jeden Monat werden wir hier Spiele vorstellen, die aller Voraussicht nach nie ihren Weg in die lokalen Händlerregale finden werden, sondern ausschließlich in japanischen oder amerikanischen Läden zu finden sind. Der dazugehörige Info-Kasten ähnelt dem unserer Previews sehr. Die Angabe **Sprachkenntnisse** besagt, wie sattelfest Ihr in der jeweiligen Sprache sein müßt, um das Spiel zu bedienen. Eine Landesflagge bedeutet "ohne Kenntnisse spielbar", bei zwei Flaggen heißt es "Schulwissen oder viel ausprobieren" und drei Fähnchen sind schließlich das Aus für alle, die in der angegeben Sprache nicht absolut heimisch sind. Daneben findet Ihr noch ein Bild der Verpackung, damit Ihr das Produkt auch wiedererkennt, und unseren Rating-Daumen. Dieser bezeichnet in fünf Stufen von unten nach oben besser werdend unsere Einschätzung des Spiels – aber keine Prozentwertung!

DAS KLEIN GEDRUCKTE

Wir legen bei der objektiven Bewertung von Spielen großen Wert auf Teamarbeit. Nur diese bringt bei der monatlichen Wertungskonferenz Ergebnisse. Da nicht immer alle Crew-Mitglieder einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst die Beschreibung des Spielablaufs und der Besonderheiten. Es folgt der Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit. Im anschließenden Wertungskasten tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir auf der Basis der verwendeten Hardware Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Die wichtigste und entscheidende Wertung ist aber der Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic ausgezeichnet, den Ihr ab 80% Spielspaß findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.

Media Control TOP 10

System	Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NINTENDO 64	1	(1)	Frankreich '98 - Die Fussball-WM	EA
	2	3)	Yoshi's Story	Nintendo
	3	(neu)	GT 64	Infogrames
	4	(2)	Forsaken	Acclaim
	5	(4)	Mario 64	Nintendo
	6	(neu)	Banjo & Kazooie	Nintendo
	7	(8)	Diddy Kong Racing	Nintendo
	8	(7)	Mario Kart 64	Nintendo
	9	(9)	International Superstar Soccer 64	Konami
	10	5)	NBA Courtside	Nintendo
SATURN	1	(4)	Parodius de Luxe - Classic	Konami
	2	(2)	Blazing Dragons	Take 2 Interactive
	3	(neu)	Chaos Control	Infogrames
	4	(neu)	Trash it	Konami
	5	(5)	Bust a Move 3	Acclaim
	6	(neu)	Primal Rage	GT Interactive
	7	(neu)	C & C	Virgin
	8	(6)	Z	GT Interactive
	9	(3)	Mystery Mansion	Sega
	10	(neu)	Sega Rally	Sega
PLAYSTATION	1	(1)	Frankreich '98 - Die Weltmeisterschaft	EA
	2	(2)	Gran Turismo	Sony
	3	(neu)	Colin McRae Rally	Codemasters
	4	(3)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
	5	(neu)	Heart of Darkness	Infogrames
	6	(neu)	Formel 1 - Platinum	Psygnosis
	7	(4)	Tekken 2 - Platinum	Sony
	8	(6)	Tomb Raider II	Eidos
	9	(7)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony
	10	(neu)	Alundra	Sony

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT .... Radiant Silvergun, Saturn
..... weil es fetzt wie schon lange nicht mehr

HÖRT ZUR ZEIT . Joachim Witt, Bayreuth eins
.... weil so schön düüüüster ist

FILM-FAVORIT .... Akte X
.... für Mystery-Fans ein absolutes MUSS!



SPIELT ZUR ZEIT .... Wild 9, PS
. weil David Perrys Truppe völlig abgedreht ist

HÖRT ZUR ZEIT....... Elektro-Dance Sampler
.... --> Disco-Revival!

FILM ...... From Dusk till Dawn & Desperado
.... bin zur Zeit auf Rodriguez-Trip



SPIELT ZUR ZEIT............... Star Ocean 2
.. weil es endlich mal wieder ein Enix-Spiel ist,
.... das wirklich Klasse hat.

HÖRT ZUR ZEIT. FayRay,The Gravity of the Sun
.... weil sie eine nette Stimme hat

FILM-FAVORIT .... Princess Mononoke
.... weil ich alle Miyazaki-Filme liebe



SPIELT ZUR ZEIT................ Test Drive 5
nicht so schwer wie die internationale A-Lizenz

HÖRT ZUR ZEIT .... Blade Runner-Soundtrack
...... Auch der Soundtrack zum Spiel ist gut

FILM-FAVORIT .... Akte X - Der Film
Allen Unkenrufen zum Trotz ist der Film doch
.... mehr als nur eine Doppelfolge, finde ich.



SPIELT ZUR ZEIT .... F-Zero X, N64
... weil 'ne harte Nuß geknackt werden muß!

HÖRT ZUR ZEIT .... Pole, CD 1
um die Wartezeit bis zur CD 2 zu überbrücken

FILM-FAVORIT.............. Stadt der Engel
.... hab' halt ein Herz für Schnulzen

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	System	Wertung
1	ISS '98	Nintendo 64	93%
2	Tekken 3	PlayStation	87%
3	Breath of Fire 3	PlayStation	87%
4	F-1 World Grand Prix	Nintendo 64	81%
5	C & C Gegenschlag	PlayStation	81%
6	G-Darius	PlayStation	81%
7	Azure Dreams	PlayStation	78%
8	WWF Warzone	PlayStation	76%
9	Gex 3D	Nintendo 64	75%
10	Mission Impossible	Nintendo 64	70%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	System
1	Gran Turismo	PlayStation
2	Final Fantasy 7	PlayStation
3	Indiziertes Spiel	PlayStation
4	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation/ N64
5	Diablo	PlayStation
6	Diddy Kong Racing	N64
7	Forsaken	PlayStation
8	G-Police	PlayStation
9	Need for Speed 3	PlayStation
10	C & C 2	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

KINOHITS des Monats

Platz	Film	Kommentar
1	Akte X - der Film	Scully und Mulder in Höchstform
2	Armageddon	Science-Fiction-Action mit Bruce Willis
3	Stadt der Engel	Nicolas Cage und Meg Ryan
4	Sehr verdächtig	Leslie Nielsen trumpft wieder auf
5	Species II	Neue Alien-Generation
6	Die Zeitritter	"Die Besucher" II
7	Sechs Tage, Sieben Nächte	Liebesabenteuer mit Happy End
8	Arielle - die Meerjungfrau	Disney at it's best
9	Eine Hochzeit zum verlieben	Chaos auf Hochzeiten
10	Der Cascadeur	Action-Komödie mit Heiner Lauterbach

Gex 64: Enter the Gecko



Insgesamt sehen die N64-Landschaften etwas schlichter aus als auf der PlayStation.

Hai-Attacke voraus! Einige Stages gibt es exklusiv nur in der N64-Version.

Gex ist mit magnetischer Energie aufgeladen

Hüpfspiele sind weiterhin angesagt. Nach Rares *Banjo & Kazooie* schlüpft nun auch Crystal Dynamics erfolgreiche Kult-Echse in Euer Nintendo 64.
Das Leben könnte so schön sein für Gex. Der einst gejagte Gecko lebt mit seinen Fernsehsender-Einahmen unter paradisischen Bedingungen. Die Idylle wird jedoch jäh gestört, als Bösewicht Rez, der Chef der mächtigen Mediengesellschaft, wieder in die Machtzentrale zurückkehren will. Um seiner Diktatur zu entkommen, müßt Ihr unzählige Fernsteuerungen finden, die ein Portal nach dem andere öffnen. Eure Aufgabe ist, verschiedene Ober- und Unterwelt-Stationen zu durchlaufen, die mit verschiedenen Themengebieten wie Cartoon-Town, Geisterwelt, Space-Docks und Samurai-Land aufwarten. Zur Feindbekämpfung greift Gex auf bekannte Angriffstechniken zurück, die vom typischen Schwanzfeger bis zum "Hi Karate Jump" reichen. Einige Gex 64-Bewohner sind derart witzig animiert, daß es einem schon leid tut, sie ins Jenseits zu befördern. Außer den konventionellen Leveln, die mal in Pyramiden, mal im Urwald oder an Wasserfällen spielen, enthält *Gex 64* noch exklusive Zusatzstages und Bonuslevel. Außer dem Kleinvieh erwarten Euch in einigen Leveln auch besonders miese Endgegner. *ws*



Lieber schnell konvertiert als neu erfunden – so ähnlich wird man wohl bei Midway gedacht haben, als man den Auftrag an Crystal Dynamics gab. Keine Frage: Gex 64 stößt in die Oberklasse der N64-Jump'n'Runs vor, die aber mittlerweile von ganz anderen Qualitätskalibern wie Banjo & Kazooie besetzt ist.
Die N64-Version sieht gegenüber dem PlayStation-Orginal irgendwie hingeschludert aus, als hätten die Entwickler bei der 64-Bit-Optimierung die Lust verloren. Bei flotten Kameraschwenks ist ein unangenehmes Zucken und Ruckeln festzustellen, was an unübersichtlichen Stellen schnell zum Lebensverlust führen kann. Auch die Texturen-Pracht und Landschafts-Details haben im direkten Vergleich zur PlayStation erheblich an Glanz und Schärfe verloren. Gex 64 ist zwar prinzipiell ein konservatives Jump'n'Run, verwöhnt aber den N64-Spieler mit vielen auf dieser Spieleplattform bisher nicht gesehenen Gags und Einfällen, die es verdient haben, gebührend von aller Welt bewundert zu werden. Die Gefahr, durch die hohen PlayStation-Wertungen beflügelt auf dem N64 eine herbe Enttäuschung zu erleben, ist groß.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Jump'n'Run
Datenträger:	96 Mbit-Modul
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Paßwort, Memory Pak
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	70%
Musik:	75%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß: 75%

Waialae Country Club: True Golf Classics

Das jap. Original



Die Pal-Version







Das sind sie, Eure bescheuerten Zuschauer.

Wenn Ihr eigene Golfer erstellt, dürft Ihr zwischen sage und schreibe vier Caddies wählen.

Das hatte uns tatsächlich gerade noch gefehlt, ein Golfspiel fürs N64! Nintendo höchstselbst hat sich sogar dieser Lücke im Software-Lineup angenommen. Aber anstatt eine eigene Simulation zu entwickeln, hat Big N lediglich den am wenigsten langweiligen von drei bereits in Japan erschienenen Titeln (*St. Andrews Golf* von Seta und die zwei *Augusta-Masters*-Versionen von T&E Soft) für den westlichen Markt adaptiert.

Wieso der Austragungsort des Originals von Augusta/Georgia nach Waialae/Hawaii verlegt wurde, wird wohl für immer ein Rätsel der Videospielgeschichte bleiben – beide Produkte sind bis auf die leicht veränderten Hintergründe absolut identisch (mal abgesehen davon, daß der Name jetzt viel unaussprechlicher geworden ist). Da *Augusta Masters '98* bereits letztes Jahr erschienen ist, und im wesentlichen noch auf der Engine des Vorgängers basiert, wirkt auch die *Waialae*-Umsetzung nur wie ein Spiel der ersten N64-Generation. Clipping-Probleme, eine niedrige Frame-Rate und verwaschene Bitmap-Hintergründe lassen wenig Begeisterung aufkommen. Kurz gesagt: Die hier verwendete Technik ist schlichtweg veraltet und nutzt das Potential der Hardware bei weitem nicht aus.

Auf dem Fairway sieht's auch nicht viel rosiger aus. Die sechs Standardspielmodi – zwei Turniervarianten (eine oder vier Runden) sowie ein Stroke-, Match-, Skins- und Übungsmodus – können lediglich auf einem einzigen Kurs ausprobiert werden, dem berühmten Hawaii-Open-Parcours eben. Vor jedem Versuch dürft Ihr – ebenfalls nichts außergewöhnliches – den Schläger auswählen, Eure Fußstellung verändern sowie Top- oder Backspin anhand des Zielpunkts am Ball beeinflussen. In einer Übersichtskarte wird zudem die Windstärke und das jeweilige Loch aus der Vogelperspektive inklusive Eurer Position und Entfernung zum Ziel angezeigt. Das einzige "herausragende" Feature ist lediglich eine Kameraeinstellung namens "Exciting", die Euren Golfer beim Abschlag von der Seite zeigt. *ds*



Nachdem ich mir als großer Fan dieser Nischensportart bereits vor Monaten die japanische Version zugelegt habe und mehr als enttäuscht war, hielt sich meine Begeisterung ob einer zu erwartenden Pal-Umsetzung verständlicherweise in Grenzpen. Obschon die unkomplizierte und gutmütige Steuerung insgesamt gelungen ist, nervt vor allem das teilweise unberechenbare Ballverhalten am Grün, die geringe Abwechslung (ist ja auch bloß ein Kurs) und die veraltete Grafik. Sämtliche Zuschauer, die glücklicherweise nur im Turniermodus mit ihrer Anwesenheit das menschliche Auge beleidigen, und auch die meisten Bäume, sehen aus wie eindimensionale Pappaufsteller. Im Vergleich dazu wirken die Motion-Capture-Animationen der Golfer geradezu exzellent. Erfreulich ist zwar einerseits das schiere Vorhandensein einiger englischer Sprachsamples zur Kommentierung Eurer Mühen (unverständlicherweise jedoch nicht in den Fun-Modi); aber noch lustloser als der Waialae-Sprecher würde sie wahrscheinlich auch Al Bundy an einem extrem schlechten Tag kaum daherplappern. Nur weil's das einzige N64-Golfspiel bei uns ist muß man es aber noch lange nicht besitzen.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Golfsimulation
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	T&E Soft/Nintendo
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-4 (abwechselnd)
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	Rumble Pak-kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	55%
Musik:	30%
Soundeffekte:	50%

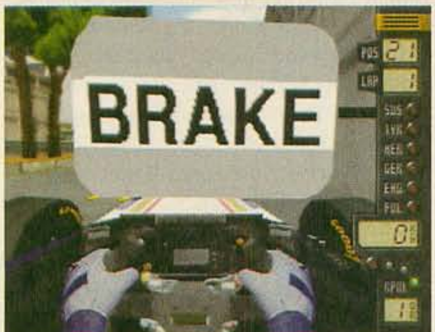
Spielspaß: 60%

F-1 Grand Prix





Zu dichtes Auffahren wird mit Verwarnung geahndet.





Die Faustregel eines F1-Rennfahrers: Lieber überholen als bremsen...oder?

Endlich gibt es auch dem N64 einen ernstzunehmenden Genrevertreter mit allen Showelementen, die der Formel-1-Zirkus zu bieten hat. Mit allen 11 Teams, 18 Strecken und sämtlichen 22 Fahrern vermittelt *F1 Grand Prix* die Herausforderung der letzten Saison so realitätsbezogen und akkurat wie möglich. Darunter befinden sich drei Stadtkurse: die Hitzeschlacht in Melbourne, der Nerventest von Monte Carlo und die Mutprobe Montreal. Weiter geht's mit den vier Klassikern: dem Kurven-Dilirium von Silverstone, dem Waldmarathon in den Adrennen bei Spa und dem Top-Speed-Hit Monza. Der Schlußakt findet in dem von allen Fahrern geliebten japanischen Suzuka statt.

Ob Training, Einzelrennen oder eine ganze Saison, variable Rundenzahl, Automatik oder Schaltgetriebe, der Simulationspezialist Paradigm hat an alles gedacht, was das Herz eines jeden Formel Eins-Freaks um zehn Takte höher schlagen läßt. Äußerst interessant ist der Szenario-Mode. Hier müßt Ihr vorgegebene Aufgabenstellungen erfüllen, wie z.B. einen neuen Reifen-Prototyp oder Motorteile testen. Aber auch solche Nettigkeiten wie z.B. einen Verfolger blockieren, um dem Teamkollegen zu helfen, stehen auf dem Plan. Dabei steigt Ihr mitten in das laufende Renngeschehen ein, ohne Einfluß auf die Wahl des Fahrers zu haben. Je nachdem wie gut Ihr die Aufträge erledigt, erhaltet Ihr in den Kategorien: Offensive, Defensive oder Problemlösung eine gewisse Anzahl von Punkten, die auch zum Weiterkommen benötigt werden.

Lässig schwingen wir uns in den feuerfesten Overall von Michael Schumacher, Heinz Harald Frentzen oder Mika Hakinnen. Natürlich steht auch das restliche prominente Fahrer-Feld zur Auswahl. Als einziger fehlt Jaques Villeneuve, der sich von der FIA-Gesellschaft freigekauft hat. Aber keine Angst, für diesen Umstand hat Paradigm eigens einen Menüpunkt zum Namen editieren eingebaut, so daß auch Fans des

Das Flaggensystem

- Gelb: Gefahr auf der Strecke, Überholen verboten.
- Grün: Strecke frei
- Blau: Konkurrent dichtauf versucht zu überholen.
- Rot: Rennen oder Training aus Sicherheitsgründen abgebrochen, langsam an die Box fahren.
- Karo: Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens.





Die Cockpit-Ansicht eignet sich leider weniger zum Fahren.

Blondschopf-Kanadiers ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Somit ist die Jagd auf die Pole Position eröffnet! Das Qualifying ist der erste Prüfstein, den jeder Fahrer absolvieren muß. Von nun an bleibem den Piloten maximal zwölf Runden, um eine Bestzeit hinzulegen. Die 780 PS-Aggregate müssen auf kurvenreichen Strecken erst mal beherrscht werden. Auf Motorplatzer oder Unfall-Totalausfälle haben die Entwickler absichtlich verzichtet, um jedem Spieler einen Zielerfolg zu garantieren. Logischerweise spielen auch verschiedene Wettereffekte eine entscheidende Rolle. Netterweise dürft Ihr nach jedem Durchgang ein Replay genießen und Euch das Positionsgerangel aus dutzenden von Kameraperspektiven noch einmal anschauen, dazu gibt es noch Boxen-Funk mit den Fahrern während des Rennens. Variable Schwierigkeitsabstufungen für Einsteiger und Profis. Vor jedem Rennen wird die optimale Einstellung des Wagens gesucht. Noch bevor der Bolide in die Boxen-Parkposition rollt, gebt Ihr den Mechanikern Anweisungen zu den auszuführenden Arbeiten.

Ständig heult auf den Windungen des Aspaltdschungels ein Motor auf. Bei jedem Rennen erhalten die ersten sechs Fahrer im Ziel ein bis zehn Grand Prix-Punkte. Ein Zusammenstoß mit einem der Rivalen hat nicht das unweigerliche Ende der Spritztour zur Folge. Ihr werdet jedoch bald feststellen, daß es ohne Frontflügel oder auf drei Rädern erheblich schwieriger ist, den Boliden in der Spur zu halten. Vom Fahrverhalten her hielt man sich trotzdem an die physikalischen Gesetze. Seid Ihr mit den Rundenzeiten nicht zufrieden, geht es zum Feintuning von Übersetzung, Bremsen und Anstellwinkel der Flügel in die Garage. Was hat mal ein schlauer Rennfahrer gesagt: Jede WM wird meist schon im Vorfeld entschieden, denn in der rennfreien Jahreszeit werden die neuen Wagen und Motoren entwickelt. Womit auch geklärt ist, warum die Silberpfeile in der 97-Saison noch zu schlagen waren. *ws*

Heiße Zwei-Player-Duelle werden per Split-Screen ausgefochten.



Oh je, da hat Schumi seine Radaufhängung ein wenig lädiert.



Welcher Formel 1-Simulator ist besser? Rein spielerisch kann F-1 Grand Prix den Vergleich mit dem Psygnosis-Glanzstück aufnehmen. Auch wirken sich gezielte Änderungen des Wagen-Setups spürbar aber nicht zu unrealistisch auf das Fahrverhalten aus. Endlich hört sich der Sound der Boliden beim Beschleunigen, Schalten und Bremsen wie ein hochgezüchteter Zehnzylinder an und klingt nicht wie ein Mückenschwarm im Sturzflug. Die hohe Wertung hat sich F-1 Grand Prix aber letztendlich mit dem genialen Fahrverhalten, seinen Einstellungsmöglichkeiten und seinen authentischen 97er-Szenarien verdient. Hauptsächlich in puncto Grafikdetails, Scrolling und 100%-Realismus hinkt das Bravourstück der Perfektion etwas hinterher. Sicherlich hätte man auch einen Optionspunkt mit zufällig auftretenden technischen Defekten integrieren können, was unlogischerweise anderen Wagen (beim realistischen Nachstellen der 97er-Saison) ständig passiert.

Allerdings muß man den Entwicklern lassen, daß sie so ziemlich das Letzte aus dem Thema herausgeholt haben. Das allerbeste Sahnestückchen kommt noch am Schluß: Endlich gibt es keine nervigen Ladezeiten mehr und das ist mir ein doppeltes Pokal-Lächeln wert!

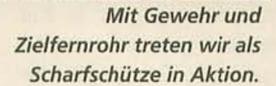
WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	F1-Rennsimulation
Datenträger:	96 Mbit Modul
Hersteller:	Paradigm/ Video Systems
Testversion:	MARO 0711/9561130
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Speicherplätze (Modul)
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	78%
Musik:	–%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 81%

Mission Impossible



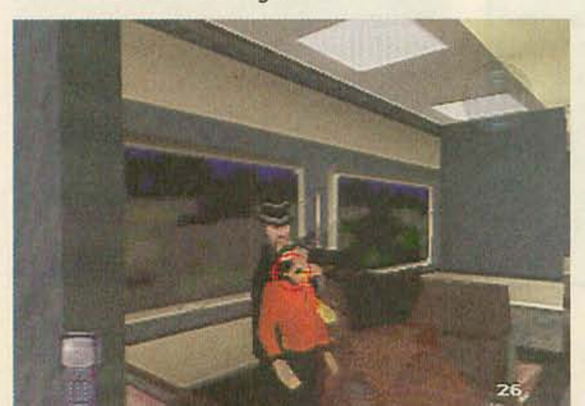


Mit Gewehr und Zielfernrohr treten wir als Scharfschütze in Aktion.



Ein falscher Sprung oder Schritt bedeutet das tödliche aus für unseren Agenten.

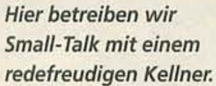
Eigentlich hätte es ja nur ein nettes Treffen mit alten MI-Veteranen werden sollen, aber was sich in den dann kommenden Stunden und Tagen ergibt, ist alles andere als erfreulich. Eine Liste mit allen Undercover-Spionen wird von einem Verräter aus eigenen Reihen auf dem Schwarzmarkt zum Kauf angeboten. Ihr seid der Top Agent „Ethan Hunt", an dem das Schicksal von Tausenden verdeckten Agenten hängt. Um deren Leben zu retten durchwühlt Ihr Aktenschränke, befragt CIA-Mitarbeiter, quetscht festgenommene Personen aus und schlagt Euch mit ganzen Special Force-Einheiten durch die Weltgeschichte. Mit ausgeklügelten High-Tech-Gerätschaften, vor allem aber durch Einfallsreichtum und Teamwork gelingt es Euch immer unerkannt, große und kleine Geheimnisse zu ergründen. Dies ist auch gut so, denn Eure Truppe arbeitet inoffiziell und ohne Rückendeckung der Regierung.



In der ersten Mission durchforstet Ihr einen russischen U-Boot-Hafen, der im tiefsten Sibirien liegt. Euer Auftrag besteht darin, durch das legen von Haftminen das verladen von Nuklear Raketen zu sabotieren. Die zweite Reise führt Euch in die russische Botschaft von Prag, in der Ihr High-Tech-Apparaturen und bestimmte Personen aufspüren müßt. Später hangelt Ihr Euch wie im Film durch tödliche Laserbarrieren, die bei der kleinsten Berührung Alarm schlagen. Anfangs startet Ihr nur mit einer 7.65mm-Schalldämpfer-Pistole, im weiteren Verlauf des Abenteuers findet Ihr jede Menge neue Kanonen wie z.B. eine UZI oder knackige Raketenwerfer und viele andere nette Hilfswerkzeuge. Mit dem speziellen Facemaker-Item könnt Ihr – wenn es die Situation erfordert – die Identität (Kleidung und Gesichtszüge) anderer Personen annehmen.

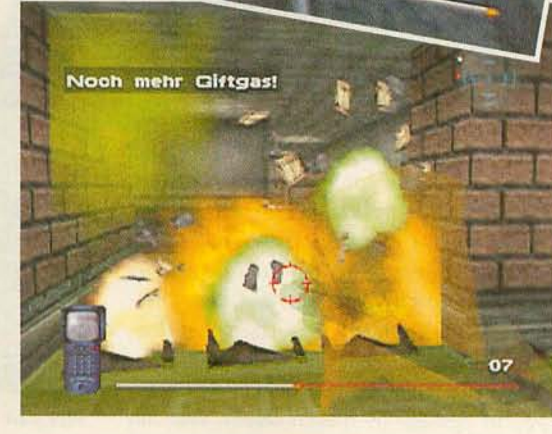
Jede Kampagne ist in mehrere Einzelmissionen unterteilt. Geboten werden traditionelle Adventure-Elemente, die aus dem Finden und An-





Hier betreiben wir Small-Talk mit einem redefreudigen Kellner.

wenden von Gegenständen bestehen. Falls es die Situation erfordert, stehen auch Sniper- und Prügel-Einlagen auf dem Missions-Programm. Sobald Ihr eine Person ins Fadenkreuz nehmt, zoomt die Kamera bis an den Hinterkopf Eures Protagonisten heran. Das teils actionlastige Rätselraten geschieht eher konventionell, mit kurzen Konversationen, Gegenständen sammeln und einer Inventory-Leiste. Die flexible 3D-Engine läßt es zu, daß Ihr sämtliche Orte ohne Bewegungseinschränkungen genauer inspizieren könnt. Für die deutsche Version wurden sogar alle Texte sowie gesprochenen Dialoge übersetzt. Hilfreiche Tips die über den Händy-Scanner eintrudeln, bringen Euch an manche Kernaufgabe näher. Nicht selten bekommt man die Auswirkungen gelöster Handlungen durch eine kleine Cut-Scenes vor Augen geführt, die dem Geschehen in regelmäßigen Abständen ein wenig Abwechslung verleihen. Bei der Orientierung hilft ein Übersichtsradar, mit dem vorgegebene Ziele leichter zu finden sind. *ws*



Gegen das Giftgas besorgen wir uns einen Schutzanzug.



Jetzt stehen wir wieder vor der alles entscheidenden Frage: Was erwartet der Spieler von einer bekannten Filmadaption, die schon seit geraumer Zeit mit Hochspannung erwartet wird? Zugegeben: Die Idee, ein Adventure mit einer ansonsten für andere vergleichbare Film-Action-Spiele prädestinierten 3D-Engine zu vermählen, ist schon lobenswert. Mission Impossible ist keine Innovationskanone, sondern mischt geschickt eine Portion der Genre-Anteile Action- und Adventure. Die Aufträge sind hübsch kniffflig, was einem im Zusammenhang mit der berühmten Ohrwurm-Titelmusik einen spannungsgeladenen Nervenkitzel beschert. Die Bond-Gilde erwartete einen vergleichbaren Überhammer, leider ist nur ein „gutes" Spiel daraus geworden. Woran hapert's? Zum einen hätte ich mir in grafischer Hinsicht, schöner anzusehende Szenarien und eine perfektere Ausarbeitung der Shooting-Sequenzen gewünscht. Darüber hinaus läßt die Framerate in einigen Stages stark zu wünschen übrig und die leicht verzögerte Steuerung tut ihr übriges zum anfänglichen Frustgefühl. Zwar wurden alle erdenklichen „Golden"-Sniper-Features im Modul verstaut, doch die ungeheure Kombinationsgabe erschlägt Neueinsteiger, während verschwaschene Grafik und hölzerne Animationen viele Profis vergrault. Schön ist, daß jede komplette Mission gespeichert wird, was allerdings nichts daran ändert, daß Ihr bei einem tödlichen Einzelfehler wieder von vorn anfangen dürft.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Action-Adventure
Datenträger:	96 Megabit-Modul
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Interne Modulspeicher-Option
Features:	Rumble Pak-Support
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	69%
Musik:	71%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß: 70%

International Superstar Soccer 98





Wer den Vorgänger kennt, wird keine Schwierigkeiten haben, sich in den Menüs zurechtzufinden.

Die japanische Version *Perfect Striker – World Cup France '98* hat den WM-Trubel gerade noch erleben dürfen, während Konami bei uns mehr aufs Weihnachtsgeschäft der kommenden vier Monate setzt. Wundert Euch im Laden übrigens nicht, daß Andi Köpke und Kolumbiens Coach Valderrama auf dem Cover von *ISS 98* posieren. Eine FIFA-Lizenz hat Konami auch diesmal wieder nicht an Land gezogen, sondern lediglich mehr Geld in die Gestaltung des Packagings fließen lassen. Wer mit den Originalnamen spielen will, der kann aber selbstverständlich auch hier wieder per „Edit-Player-Name"-Funktion nachbessern. Pech nur, wenn der echte Name mehr als acht Buchstaben umfaßt, denn längere Wörter läßt das Eingabefeld nicht zu. Neu ist dafür, daß Ihr jetzt ebenfalls die Trikotnummer bestimmen, respektive eigene Spieler selbst kreieren (alleine 80 verschieden Gesichter stehen dafür zur Auswahl) und diese in vorhandene Kader einbauen dürft. Die meisten Veränderungen gegenüber dem Vorgänger *International Superstar Soccer 64* sind jedoch nicht gleich auf den ersten Blick sichtbar. Das Unterfangen an sich, eine der besten Fußballsimulationen, die je programmiert wurden, zu überarbeiten ohne etwas zu verschlimmbessern, ist sicher schwieriger als es scheint.

Wie gehabt, läßt das Hauptmenü mit seinen sechs Spielvarianten kaum erahnen, welch unglaubliche Vielfalt an Einstellungsmöglichkeiten dahinter steckt und wieviel Spieltiefe sich



Die japanischen Fußballmissionare von Major A Productions, Konamis einzigem In-House-Team, das wie ein eigenes Label geführt wird, haben sehr viel Fingerspitzengefühl bewiesen und eine mustergültige Simulation hervorgebracht, vor der man gerne erneut den Hut zieht. Das Rezept geht voll auf: Man nehme ein ohnehin schon geniales Vorjahresmodell, packe hier eine Animation, da 'ne Strategie und dort ein, zwei Stadien hinzu, würze das Ganze mit einem Schuß Torwartintelligenzia, verfeinere die Steuerung bei ein paar Ballsituationen und schon ist ***das Fußballspiel des Jahres*** *aus der Taufe gehoben. Dumm nur, daß die WM schon gelaufen ist und EA bereits so zünftig abgeräumt hat, daß Konami kein leichtes Spiel haben wird. Mit der FIFA-Lizenz in der Hinterhand hat Frankreich '98 – Die Weltmeisterschaft wie auch FIFA '98: Die WM-Qualifikation natürlich einen nicht zu unterschätzenden Vorteil auf seiner Seite. Außerdem sind bei der Konkurrenz wenigstens die ganzen Menüs ins Deutsche übersetzt (der Kommentator gibt seinen Senf überall nur in englisch dazu). Vom Standpunkt der Spielbarkeit und unter dem Aspekt des „Spaßmachens" ist und bleibt ISS für mich einfach das bessere Fußballspiel, auch ohne die offizielle Lizenz.*



Bei Freistößen werden die gewohnten Schußhilfen eingeblendet.

Das Elfmeterschießen, aus der gewohnten Perspektive.

hinter der eher schlicht präsentierten Fassade verbirgt. Wer *ISS* noch nie gezockt hat bzw. etwas aus der Übung gekommen ist, der erhält über den Trainingsmodus einen perfekten Einstieg in die sehr direkte und präzise *Superstar*-Steuerung. Außer dem freien Training (mit kompletter Mannschaft aber ohne Gegner), Freistoß- und Eckballtraining könnt Ihr neuerdings auch Situationen vor dem Tor üben und so Euer Umschalt-Timing auf den Keeper verbessern.

Der Szenario-Modus ist ebenfalls aufgestockt worden. Jetzt habt Ihr die Wahl zwischen 16 angefangenen Begegnungen, wobei Ihr immer einer bestimmten Mannschaft aus ihrer prekären Lage heraushelfen müßt. Anstatt 36 Teams gibt es nun 64 Nationalelfen. Ihr dürft für Eure Mannschaft jetzt auch den Kapitän selbst bestimmen und bis zu sechs Taktiken (von insgesamt 16), wie z.B. „Alle nach vorne", „schneller Gegenangriff" etc. im Vorfeld eines Spiels aussuchen, die dann mit dem Z-Button (und in Verbindung mit einer jeweils anderen Taste) ausgelöst werden.

Dank des verbesserten Schußbalkens läßt sich nun auch die Höhe eines Strafstoßes oder Abschlags genauer regeln. Was war denn sonst noch, mal überlegen... Ach ja, die gegnerischen Torwarte könnt Ihr jetzt kaum noch überlisten, indem Ihr parallel zur Torlinie angesprintet kommt und einfach abzieht. Noch was: Eine neue, vertikale Perspektive gibt es auch zu vermelden. Außerdem könnt Ihr bei der Feinjustierung der Kamera etwas weiter wegzoomen, aber eigentlich reicht die Standardeinstellung völlig aus. Ein paar neue Jubelanimationen und dergleichen fallen natürlich sofort auf, aber das ist ja auch mitunter Sinn eines Sequels, daß das Auge wieder frische Nahrung bekommt. *ds*

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	128-Mbit-Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak
Features:	Kommentar/Menüs in engl.
Schwierigkeitsgrad:	2-8
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	94%
Musik:	-%
Soundeffekte:	85%

Spielspaß: 93%

Cruis'n World

Auch Fans von Flugsimulationen könnten hier Gefallen finden.

Die letzten werden die Ersten sein: Nachdem Europa erst mit über einem Jahr Verspätung in den "Genuß" des ausgesprochen unspektakulären Vorgängers *Cruis'n USA* kam (Test in VG 02/98), dürfen wir bei der Fortsetzung nun sogar als Allererste Hand ans Pad legen, noch vor den Amerikanern und Japanern. Im Gegensatz zu den neun Ami-Strecken aus Teil 1, dürft Ihr jetzt – der Name verrät es bereits – auch auf anderen Kontinenten um die Wette brettern. Insgesamt 14 Strecken mit landestypischen Hintergründen aus Deutschland, Italien, Frankreich, Ägypten, China usw. stehen dabei zur Auswahl. Statt acht Fahrzeugen werden diesmal derer zwölf angeboten, wobei neben den obligatorischen Rennmaschinen und Oldtimern auch ein italienisches "Dreirad" und zwei Trucks mit von der Partie sind. Als interessante Neuerung haben die Entwickler von Eurocom dem Sequel einen Championship-Modus spendiert. Hier könnt Ihr Euch Punkte verdienen, indem Ihr entweder einen der ersten drei Plätze belegt und/oder während des Rennens zusätzlich möglichst viele Stunts ausführt. Die Höhe der zu erzielenden Punkte hängt außerdem davon ab, in welchem Schwierigkeitsgrad Ihr spielt. Da sämtliche Boliden zu Beginn des Spiels extrem langsam sind, kommt dem Championship-Modus spielspaßtechnisch eine Schlüsselrolle zu. Erst ab 100 Punkten wird Eurer Karre nämlich das "Power Level 3" zugewiesen, und auch erst ab dann kommt halbwegs Freude auf. Während Ihr im Cruis'n-World-Modus (Spazierfahrt auf allen Strecken des Spiels) per Doppeldruck auf A lediglich kurze Beschleunigungsspurts (Wheelies), hinlegen könnt, dürft Ihr pro Championship-Kurs auch drei Turbos verbraten. *ds*



Sogar das Rumble-Pak läßt sich im Menü gesondert feinjustieren.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	96-Mbit-Modul
Hersteller:	Eurocom/Nintendo
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	Rumble-Pak-kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	60%
Musik:	55%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 62%



Und sie will einfach nicht abreißen, die Serie der mittelmäßigen N64-Autorennspiele: Wären nicht F1 World GP und F-Zero X in greifbarer Nähe, könnte man langsam verzweifeln. Abgesehen von der unglaublich lahmen Ausgangsmotorleistung, stimmt auch später das Geschwindigkeitsempfinden selten mit der Tachoanzeige überein. F-Zero nimmt man die über 1000 km/h Spitze vom Gefühl her locker ab, aber hier kommt einem kaum ein Auto schneller als 100 km/h vor – "just cruising" auf der ganzen Linie! Die Hintergründe sind zwar grafisch recht abwechslungsreich, der viele Nebel und die üblen Pop Ups stören dafür um so gewaltiger. Auch die hohen Sprünge und reichhaltigen Stunts wissen nur kurzzeitig zu gefallen. Aufgrund des drögen Grundprinzips geht die Motivation rasch in den Keller. Da hilft auf Dauer auch kein Vierspielermodus und extra Rumble-Pak-Menü.

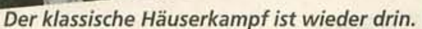






C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag





Der klassische Häuserkampf ist wieder drin.



In der Arktis wird Euer U-Boot attackiert.

Per Nuklearschlag lassen sich Probleme gut lösen

Die Lage der wenigen Bodenschätze und sonstigen Ressourcen ist jedermann bekannt. Zwei Weltmächte streiten sich um die letzten Tiberium- und Waffen-Vorräte, um damit früher oder später die Welt zu beherrschen. Das bedeutet Krieg!
Ihr schlüpft erneut in die Befehlsrolle der Sowjets oder Alliierten, um einen allesvernichtenden Gegenschlag vorzubereiten. Zum Erfüllen aller Aufträge habt Ihr neben Bodentruppen die verschiedensten Vehikel, unter anderem auch Panzer, Schiffe und Düsenjäger. Diese müßt Ihr je nach Beschaffenheit des Terrains gekonnt einsetzen und deren Kampfkraft taktisch zu einer ineinandergreifenden Invasionsmaschinerie kombinieren. Jede Mission verlangt von Euch die Auswahl verschiedener Truppen-Verbände, anderer Kampfmittel und besonderer Taktiken. Es gibt zwölf neue Kampfeinheiten, die im C&C-Imperium Premiere feiern: Der Chrono-Panzer stellt die neueste technische Errungenschaft der Alliierten dar. Diese Einheit ist in der Lage, sich selbst via Zeitsprung an einen anderen Ort zu transferieren. Das Sowjet-Imperium besitzt nun feuerkräftige Raketen-U-Boote der Wolfsklasse, die zusätzlich über Stealth-Fähigkeiten verfügen. Infantrie-Streitkräfte setzten neuerdings auf umweltfreundliche Elektrobots, deren installierter Tesla-Generator vernichtende Stromschläge auf Gebäude und Einheiten abfeuert. Bemerkenswert unterhaltsam sind die Filmsequenzen, die mit gekonnt eingesetztem Bildschnitt eine spannende Atmosphäre erzeugen. Ansonsten blieb es bei derselben explosiven Mischung aus Move-Hektik und Basenbau, bei dem unzählige Truppenverbände in taktische Scharmützel verwickelt werden. Fließt der Rohmaterialstrom, lassen sich damit prima Gebäude, Power Plants und Fabriken errichten. Die insgesamt 37 Missionen samt unzähligen FMVs wurden jeweils auf eine Alliierten- und Sowjet- CD verteilt, je nachdem welche Seite Ihr spielen wollt. Bei der Link-Option kann man jetzt aus mehreren Multiplayer-Varianten wählen, um in einem Szenario z.B. gegen drei CPU-Gegner simultan anzutreten. ws



Virgin präsentiert mit C&C: Gegenschlag zwei eigenständige "Mission-CD's", die Ihr Geld wert sind. Bei insgesamt 34 neuen Szenarien mit knackigem Schwierigkeitsgrad ist außerdem anhaltender Spielspaß garantiert. Der optische Eindruck der alten C&C-Engine vermag zwar nicht mehr zu Begeisterungsstürmen hinzureißen. Wer allerdings den Schwerpunkt auf wochenlangen Strategiespaß, gut durchdachte (Maus)-Steuerung und kämpferische Herausforderungen setzt, kann sich auf neues Taktik-Futter aus den Westwood-Stuben freuen. In aller Ruhe registriert Ihr das Wachsen Eures Gebietes, behaltet nebenbei die wachsamen Computergegner im Auge und produziert fleißig Nachschub für die eigene Armee. Man kann es nicht leugnen, aber auch "Gegenschlag" versprüht wieder den Charme seiner Vorgänger. Der vernachlässigte Strategiehimmel im Konsolenbereich hat auf jeden Fall ein helles Sternchen mehr. Werft Euren Panzer an und brettert zum örtlichen Softwaredealer: PC-lose Strategen kommen um den Echtzeitknüller nicht herum.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Strategiespiel
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Westwood
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Maus/Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	61%
Musik:	78%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 81%



Tekken 3





Sämtliche Movies im Theater-Mode.



Taekwondo-In-Fight-Moves: Top-Choreographie!

Holzkumpel Mokujin kann alle Fighter imitieren – der Mann für den Profizocker!



Rasta-Mann Tiger (Secret Kämpfer) zeigt fulminante Capoeira-Techniken.

Knapp fünf Monate nach dem Japan-Release im März debütiert der dritte Teil der beliebtesten und bekanntesten Next-Gen-Beat'em-Up-Serie nun endlich auch im PAL-Land. Letzteres ist auch gleich der Aufhänger für die erste Kritik an Namco: Warum die viel spätere Veröffentlichung hierzulande, wenn weder eine Geschwindigkeits- (wie noch bei *Tekken 2*), noch eine PAL-Anpassung (die häßlichen Balken sind nach wie vor vorhanden) vorgenommen wurde? Aber gut, dafür werden *Tekken*-Fans mit reichlich Spielmodi und neuen Kämpfern entschädigt. Zu Beginn findet Ihr als Teilnehmer am "King of Iron Fist Tornament 3" diesmal eine aus zehn schlagkräftigen Ladies und harten Jungs bestehende Mixtur aus alteingesessenen Veteranen und Newcomern.
Vor allem die Kampfstile vom Zuckerhut-Schläger Eddy Gordo und dem China-Girlie Ling Xiayou wurden hervorragend herausgearbeitet und in Szene gesetzt: Als eher für erfahrene Spieler geeignet lassen sich die verschiedenen chinesischen Martial-Arts-Künste (Hakke Sho, Hika Ken) von Ling einordnen, die nicht so sehr auf aktiven Attacken aufgebaut sind, sondern, ähnlich wie bei Aikido, die Wucht der gegnerischen Schläge umkehrt und auf den Aggressor zurücklenkt. Der Capoeira-Stil von Eddy läßt sich dagegen am ehesten als brasilianischer Kampftanz beschreiben – die Jinga (Grundstellung), die aufsehenerregenden Break-Dance-Kick-Kombinationen – alles ist dabei, und vor allem für Anfänger leicht zu steuern.

An der Steuerung mit den beiden Punch- und Kick-Buttons hat man nämlich mit Ausnahme der jetzt möglichen 3D-Sidesteps nichts geändert, so daß selbst ohne Special-Move-Kenntnisse mit simplem Button-Pressing schon herrlich choreographierte Combos zustande gebracht werden. Natürlich kehren auch bekannte Gesichter wie Nina Williams, Paul Phoenix, Heihachi und Hong-Kong-Cop Lei Wulong zurück in die Schlacht. Letzterer hat sogar fünf verschiedene Kung-Fu-Stile spendiert bekommen, zwischen denen der versierte Beat'em-Up-Zocker in den Duellen umschalten kann. Das bekannte System der versteckten Kämpfer hat man ebenfalls beibehalten: Legt Ihr das fiese Drachenmonster True Ogre nach zehn harten Schlachten auf die Bretter der Mishima-Zentrale, erhaltet Ihr für jeden Charakter, mit dem Ihr das schafft, einen Bonus-Kämpfer, wie die süße Julia Chang (Tochter der Indianer-Kämpferin aus Teil zwei) oder den Holz-Kumpel Mokujin, der jeden Fighter imitieren kann und eine echte Herausforderung dar-

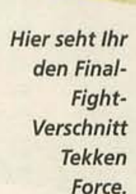


Der Knock-Down-Move von Bryan ist extrem schnell sehr schwer zu kontern.



Hwoarang eignet sich gut für Anfänger.

Tekken-Ball: ein zusätzlicher Modus.



Hier seht Ihr den Final-Fight-Verschnitt Tekken Force.

stellt (per Zufall wird vor jeder Runde einer der Stile ausgewählt, ohne daß das für Euch sofort ersichtlich ist).
Insgesamt warten mit 22 Figuren zwar drei weniger als noch beim Vorgänger auf Eure Kommandos, dafür wurde die Auswahl an Spielmodi um einige Highlights angereichert: Neben den Standards Survival, Time Attack und Team Battle findet Ihr auch einen Tekken-Force- Mode, in dem in klassischer *Final Fight*-Manier (d.h. scrollende Beat'em-Up-Action) fünf Level gegen Kanonenfutter-Schergen mit End-of-Level-Bossen aus der *Tekken-3*-Riege gemeistert werden wollen. Als Belohnung wartet ein skurriler Drunken-Master-Kämpfer namens Dr. Boskonovitch auf Euch. Im versteckten Tekken-Ball-Modus wird Beach-Volleyball mit seltsamen Regeln gespielt, das Euch – Siege vorausgesetzt – als PlayStation-only-Bonus den aus japanischen Comics bekannten kleinen Drachen Gon beschert.
Für (fast) jeden Kämpfer gibt es auch wieder einen Render-Abspann, den Ihr Euch in einem speziellen Theater-Mode – sofern einmal erspielt – jederzeit zu Gemüte führen konnt, wie auch die Filmchen aus den beiden Vorgänger-Versionen, wenn Ihr die entsprechende CD einlegt. Die rasanten Duelle werden übrigens stilvoll von fein abgestuften Vibrationen des neuen Dual-Shock-Controllers begleitet. Sämtliche erkämpften Extra-Charaktere und Spielmodi speichert Ihr auf einem Block der Memory Card. rk





Kein Zweifel: Tekken 3 bietet abermals ein fulminantes Beat'em-Up-Spektakel mit mehr als genug Kämpfern und witzigen Bonus-Spielmodi (Tekken Ball, Tekken Force). Die Duelle wurden wieder mit rasanten Kameraschwenks, krachenden Soundeffekten und spektakulären Aktionen, Combos und Würfen inszeniert. Es gibt Easy-Characters (Eddy, Hwoarang, Bryan) für Anfänger und harte Brocken (Mokujin, King, Julia) für erfahrenere Beat'em-Up-Zocker. Über mangelnde spielerische Innovation (der 3D-Sidestep ist ein Blender: Nach einem Ausweichschritt zielen die Attacken des Gegners noch während Eurer Aktion auf Eure neue Position) kann man bei einem Selbstläufer wie der Tekken-Serie mit gutem Willen ja noch hinwegsehen. Was mich aber wirklich geärgert hat, ist die nicht vorhandene PAL- und Geschwindigkeitsanpassung: Hier hätte man sich ein Beispiel an Dead or Alive nehmen sollen! Auch weisen die Intros und Abspänne – obwohl vielleicht technisch ausgereifter – nicht mehr den gleichen Witz und Charme ihrer Vorgänger (Ausnahme: Annas Beach-Finish mit dem BH-Klau) auf. Das liegt unter Umständen an der über weite Strecken schrecklich einfallslosen Musik, die einen z.B. das Intro bald wegklicken läßt. Ich habe Tekken 2 vier Monate lang wie ein Besessener nahezu jeden Tag gezockt, die NTSC-Version vom dritten Teil hat es seinerzeit nur knapp drei Wochen im Laufwerk ausgehalten – ein untrügliches Zeichen dafür, daß der Gameplay-Quantensprung von Teil eins auf zwei hier nicht wiederholt werden konnte. Dennoch spielt Tekken 3 um die vorderen Plätze der PS-Beat'em-Up-Meisterschaften mit.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Theater-Mode, Dual Shock-Support
Schwierigkeitsgrad:	4-6
Preis:	ca. 100 Mark
Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	88%
Musik:	62%
Sound:	83%

Spielspaß: 87%

Breath of Fire 3

Video Games Classic



Einfach zauberhaft: Die mächtigen Sprüche putzen so manchen Bösewicht auf einen Donnerschlag weg.

Auf der miniaturisierten Oberwelt suchen wir unser nächstes Ziel.

Nach zwei erfolgreichen Vorgängern (beide SNES) präsentiert Capcom endlich den langersehnten 32-Bit-Nachfolger der beliebten Rollenspielserie. Er spielt in einer abenteuerlichen Welt, die sich in Aufruhr und Unruhe befindet. Eine alte Legende erzählt von einem machtvollen Drachen-Klan, der mächtig genug war, die ganze Welt zu zerstören, urplötzlich aber verschwand. Trotzdem kann man die Existenz des Klans noch immer im täglichen Leben spüren, da die Überreste der Drachenmenschen in Form von Chrysma-Erz, einer außergewöhnlich nützlichen Energieform, überall zu finden sind. Der Held Ryu realisiert bald, daß er sein Leben voller kindischer Streiche so nicht weiterführen kann. Er begibt sich auf eine lange Suche nach seinen Vorfahren. Früh bemerkt er eine seltsame innere Kraft, die ihn zu beschützen scheint. Kann das die Macht der Drachen sein, von der die altertümlichen Legenden berichten? Während Ihr den Helden spielt, führt die Reise auf viele verschiedene Wege, um das geheimnisvolle Erbe zu enthüllen und die Antworten auf einige brennenden Fragen zu finden. Irgendwas versucht Euch die Macht des verschwundenen Dragon-Klans zu lehren. Wohin wird das Ganze führen und was werdet Ihr dort entdecken? Ganze Heldenscharen machen sich auf, das Unheil zu stoppen, Ihr selbst seid der Anführer einer dreiköpfigen Party. Außer einiger Statusanzeigen habt Ihr einen bildschirmfüllenden Blick auf das scrollende 2.5D-Geschehen. In rundenbasierenden Kämpfen gebt Ihr Eurer Party per Icon die entsprechenden Befehle. Eure Helden können Standard-, Magie- oder auch gezielte Spe-



Shoppen ist ein wichtiger Bestandteil in BoF 3.



Ein Monster kommt selten allein.



zialattacken auf die Monster ausführen. Nach dem Aufstieg in einen höheren Erfahrungslevel sammelt Ihr zusätzliche Willenskraft-Punkte und erlernt unzählige Zaubersprüche. Freundliche Zeitgenossen werden per Ja-Nein-Dialog ausgequetscht. Einige Höhlen und Schatzkammern entdeckt Ihr nur mit geschultem Auge, andere Zugänge bleiben Euch wiederum für immer verwehrt, wenn Ihr schlechte Rätselknacker seid. Der Weg durch das Breath of Fire 3-Land führt Euch durch abwechslungsreiche Abschnitte mit ansteigend komplexem Aufbau, die solch illustre Schauplätze wie Festungen, Minen, Berglandschaften, Höhlen, High-Tech-Anlagen und ein magisches Schloß umfassen. Überall warten Heil- und Zaubertränke darauf, eingesammelt werden. Das Angebot reicht vom Feuerball bis zum Flugzauber – allerdings müssen für die Anwendung von Magic ausreichend Erfahrungspunkte gehamstert werden. Auf der Ober- und Unterwelt tummeln sich liebestolle Drachen, feuerspeiende Ungetüme und schüchterne Trolle. Ihre Gegner metzelt die Heldentruppe überwiegend mit Nahkampfwaffen nieder. Ein Hieb mit dem Schwert, drei Schritte zurück, ausholen und gleich wieder zuschlagen. *ws*



Das Menü ist übersichtlich angeordnet.



Items könnt Ihr jedem Eurer Kämpfer direkt überreichen.



Bevor es in die tiefen Dungeons geht, solltet Ihr Eure Vorräte in Shops auffüllen.



Endlich! Wie lange habe ich auf diese Rollenspiel-Fortsetzung gewartet! Doch das Warten hat sich mehr als gelohnt. Die beiden Vorgänger wurden in spielerischer Komplexität und inhaltlicher Hinsicht einen weiteren Schritt nach vorne gebracht: der Ausbau der Zaubersprüche und die Vielzahl der Gegner ringen auch dem erfahrensten Genreliebhaber das eine oder andere "Oh" und "Ah"-Erlebnis ab. Witzige Situationen, unaufgesetzte Textdialoge, tolle Kampfeffekte und ein bisserl Romantik stimmen auf das Capcom-Produkt ein. Ebenfalls erwartet und willkommen ist die glasklare Logik der Rätsel. Auch technisch ist BoF 3 auf der Höhe der Zeit und besticht mit niedlichen Animationen der Charaktere, schönen Effekt-Einfällen und einem netten Sound inklusive deutschen Texten. Die Musik ist allererste Sahne, und auch an der Benutzerführung hat man weiter gefeilt. Breath of Fire 3 mag kein Innovationswunder sein, aber was soll's: Tolle Charaktere, wunderschöne Landschaftsgrafiken und jede Menge Gameplay und Atmosphäre – begeisterte Rollenspieler, ob jung oder alt – was wollt Ihr mehr? Genrefreunde und solche, die es werden wollen, müssen zuschlagen – die nächste Fortsetzung wird wieder lange auf sich warten lassen.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	82%
Musik:	80%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 87%

Azure Dreams



Die Story nimmt ihren Anfang.

Bei den Kämpfen wird Euch nichts geschenkt.

Hier werden Eure Monster großgezogen.

Das kleine Städtchen Monsbaiya hat Probleme. Waren alle Bewohner der lauschigen Kleinstadt bis vor kurzem noch zufrieden, bereitet ihnen jetzt ein geheimnisvoller Turm – auch die "Quelle der bösen Dämonen" genannt – erhebliches Kopfzerbrechen. Seltsame Dinge passieren im Inneren des Turms.

Ihr steuert einen fünfzehnjährigen Jungen durch die isometrisch dargestellte Landschaft, redet mit Leuten und erledigt nebenbei zahlreiche Missionen wie z.B. Häuserbauen, die Euch Sympathien oder Hinweise einbringen. Bevor Ihr nun loslegt, um das dunkle Geheimnis der Turmstockwerke, die den finsteren Mächten als Spielplatz dienen, zu erkunden, müßt Ihr eine kräftige Monstergilde zusammenstellen. Als Sohn eines echten Monsterbändigers habt Ihr bereits Erfahrung mit der Aufzucht der kleinen Racker, die zunächst ganz harmlos aus den Eiern schlüpfen.

Auf dem Weg zum anerkannten Dorfmitglied werdet Ihr mit weiteren Problemen und Unstimmigkeiten zwischen den Bewohnern konfrontiert und versucht natürlich zu schlichten, wo es nur geht. Trefft Ihr auf angriffslustige Schergen, werden diese im Rundenkampf zusammen mit Eurer im Rucksack befindlichen Monstergarde vertrimmt. Natürlich wird auch gezaubert, wobei Ihr auf ein reichhaltiges Repertoire zurückgreifen dürft. Selbstverständlich könnt Ihr Euch mit ausreichendem Geld neue Waffen und Gegenstände zulegen. Mit gebührender Vorsicht tobt Ihr durch Wald-, Stadt- und Turm-Gefilde. In den unzähligen Etagen der Labyrinthe treiben sich haufenweise Monster herum. Das Feindspektrum reicht von simplen Gnomen über Killer-Kreaturen bis hin zum ausgewachsenen Drachen. *Azure Dreams* ist ein Spiel, das herkömmliche Rollenspiel-Elemente mit Pocket-Monster-Allüren kombiniert. Genre-typische Potions und Zaubersprüche frischen verbrauchte Hitpoints wieder auf. Sind alle Feinde weggeputzt, gibt's als Belohnung wertvolle Erfahrungspunkte. *ws*



Wer hier ein althergebrachtes, bodenständiges Rollenspiel-Adventure erwartet, dürfte wohl bitter enttäuscht sein. Solchen isometrischen Abenteuern haftet automatisch ein Niedlichkeitsbonus an. Es ist einfach aufregend, einen Minihelden durch seine Fantasy-Welt zu steuern und dabei völlig neue Genreanteile zu entdecken. Ein gewisses Maß an Vorausplanung ist also nötig, wenn wir in kritischen Kampfsituationen fortbestehen wollen. Die Idee, einige Pocket Monster-Entwicklungen einzubauen, stellt sich als schlichtweg genial heraus. Unsere Monsterbrut will wie Haustiere gehegt und gepflegt werden, was nur mit dem nötigen Feingefühl funktioniert. Die Minizwerge sehen zwar niedlich aus, haben es aber faustdick hinter den Ohren. Trotzdem sollte man schon etwas Geduld für die unendlichen Schlachten mitbringen, um auf lange Sicht gesehen "beim Eier hüten" nicht die Lust zu verlieren. Sicherlich hätte es auch nicht geschadet, wenn die unzähligen Menüs und das ganze Drumherum etwas übersichtlicher gestaltet worden wären. Ob einen Azure Dreams zufriedenstellt, hängt von den Ansprüchen ab. Wer Wert auf State-Of-The-Art-Grafik legt, wird nur mäßig angetan sein.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Dynatex, Dortmund
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1-15 Blocks
Features:	–
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	63%
Musik:	56%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: 78%

Premier Manager '98

Das Genre der Fußball-Wirtschaftssimulationen ist ja auf der PlayStation mit dem bisher einzigen Vertreter *Player Manager* (VG-Spielspaß 70%) von Anco nicht gerade hochkarätig besetzt.
Trotz des Star-Entwicklerteams DMA Design (*GTA*) in der Pressemitteilung von *Premier Manager '98* als "zweifellos einem der Top-PS-Titel dieses Jahres" zu sprechen, zeigt von einer leichten Fehleinschätzung der Lage, zumindest auf dem deutschen Markt. Es fand nämlich keinerlei Lokalisierung statt: Ihr dürft hier lediglich die Zügel eines beliebigen englischen Vereins aus den ersten fünf Ligen in die Hand nehmen – von Bayern München oder Borussia Dortmund keine Spur, na wie spannend! Das Spielprinzip ist völlig identisch zu obigem PS-Erstling: In 1000 und einem Menü gebt Ihr Trainings- und Taktikvorgaben an Euer Team (Tacklinghärte, Spielsystem, Raumdeckung etc.), schlagt auf dem Transfermarkt zu, bestreitet Freundschaftsspiele und sorgt insgesamt für den sportlichen und wirtschaftlichen Erfolg Eurer Mannschaft.
Die Spieltage könnt Ihr Euch entweder im unglaublich mitreißenden Standbildern anschauen (die Anzahl der erzielten Tore wird nach und nach korrigiert!) oder Ihr laßt Euch die Höhepunkte in 3D-Sequenzen basierend auf der *Actua Soccer 2*-Engine vorführen. *rk*

PM'98: Langweiliges Menüklicken mit Zufallsgenerator und Actua-Soccer-Engine.



GEHT SO

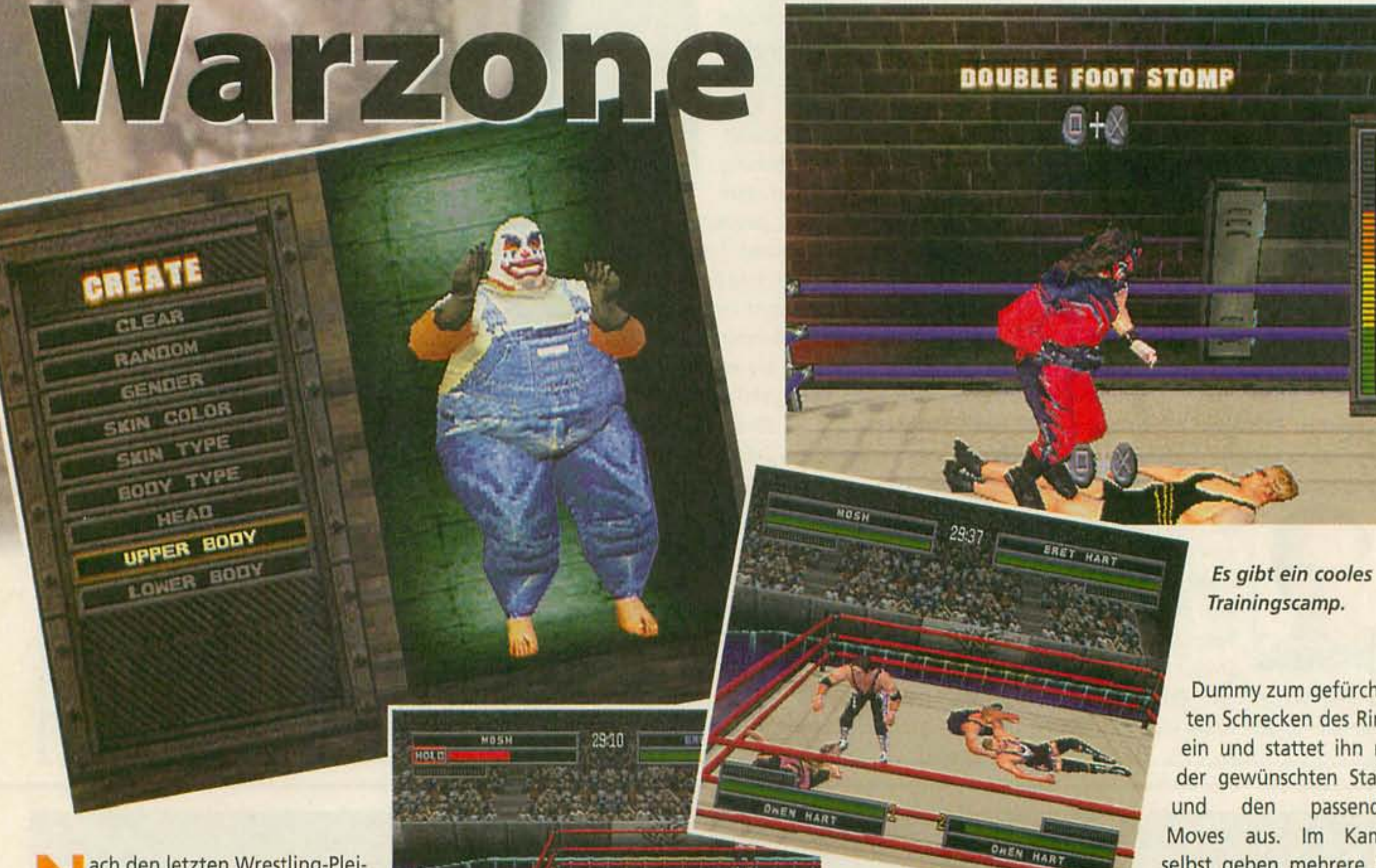
Ich kann mich für diese Art von Billig-Spiel nicht begeistern: Man installiere einfach Dutzende von langweiligen Menüs, an denen der Spieler langwierige Einstellungen vornehmen kann, packe ein paar Spielszenen aus schon veröffentlichten Titeln dazu und kombiniere das Ganze mit einem Zufallsgenerator mit einem gewissen Drift – fertig ist das recycelte Manager-Spiel. Zudem bietet es zuwenig Tiefe und – wie schon erwähnt – nur englische Mannschaften. Da helfen auch die angeblich 92 engagierten Experten zum Erstellen der Spielerdatenbank dem Spielspaß nicht mehr auf die Sprünge.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Manager-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	DMA Design
Testversion:	Gremlin
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Nur englische Teams und Sprache
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Altersempfehlung:	frei
Grafik:	55%
Musik:	51%
Soundeffekte:	40%

Spielspaß: 58%

WWF Warzone



Es gibt ein cooles Trainingscamp.

Zu viert im Tag-Team-Mode ist die Hölle los.

Nach den letzten Wrestling-Pleiten springt nun Genre-Veteran Acclaim, der uns schon zu Super-Nintendo-Zeiten mit Vertretern dieser Show-Sportart beglückt hat, mit seiner neuen Interpretation *WWF Warzone* in die Bresche.

Sowohl grafisch als auch gameplaytechnisch hat man einiges versucht: In einem Trainings-Mode lassen sich sämtliche Special-Manöver aller 16 Wrestler von Undertaker bis zu Bret Hart aufgeschlüsselt nach Spielsituationen (Gegner am Boden, In-Fight, auf dem Seil etc.) mit On-Screen Move-Einblendung einstudieren, bevor es richtig zur Sache geht. Hier können sich Fans des abgesprochenen Gekloppes dann richtig austoben: Ob Cage-Fight, Tag-Team-Battle, WWF Challenge oder ein verbotener Waffen-Fight – alles ist möglich. Ihr könnt sogar per Kämpfer-Edit-Funktion Euren Traum-Wrestler zusammenstellen. Von Tätowierungen über Masken bis hin zu Handschuhen kleidet Ihr so einen Unterhosen-Dummy zum gefürchteten Schrecken des Rings ein und stattet ihn mit der gewünschten Statur und den passenden Moves aus. Im Kampf selbst geben mehrere Energiebalken Auskunft über die körperliche Verfassung Eures Schützlings und der Gegnerschaft. Solange alles im grünen Bereich ist, könnt Ihr ohne Rücksicht auf Verluste angreifen. Bei Orange und Rot ist schon mehr Vorsicht angesagt, da dann Eure ungewollten "Ruhezeiten" auf dem Boden nach Specials und Würgegriffen des Kontrahenten entsprechend länger andauern und die Chance steigt, gepinnt zu werden. *rk*

GUT

Selbst wer Wrestling nicht mag, muß die tadellose Animation der Fleischberge und das solide Gameplay in WWF Warzone anerkennen. Die Entwickler haben Ihr Bestes versucht, aus einem typischen Button-Smashing-Genre etwas Taktik und Spielwitz herauszukitzeln. Selbst ich als, ähem sagen wir mal nicht gerade ein Wrestling-Liebhaber habe bei einem Tag-Team-Cage-Fight mit gezieltem Abklatschen und zermürbenden Clotheslines und Flying Elbow Drops mein Team mit Spaß zum Sieg geführt. Leider treten manchmal Slowdowns und Ruckler auf, die ein Match für Sekundenbruchteile in Zeitlupe ablaufen lassen. Die Multiplayer- und Player-Edit-Features sowie 16 Wrestler mit haufenweise Moves werden bei Fans sicher zur Langzeitmotivation beitragen und verhelfen WWF Warzone insgesamt zu einem empfehlenswerten Rating, wenn auch einige Mankos wie die fehlende Musik während der Duelle nicht wegdiskutiert werden können. Alle, die mit dem Genre etwas anfangen können, dürfen ruhig einen Blick riskieren.

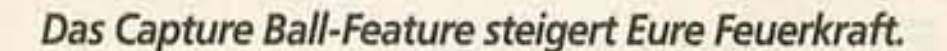
WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Wrestling
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Wrestler-Edit-Funktion, Datenbank
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	75%
Musik:	–%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß: 79%

G-Darius





Das Capture Ball-Feature steigert Eure Feuerkraft.

Der legendäre Ballerspiel-Klassiker kehrt in einer dreidimensionalen Variante auf die Bildschirme zurück: Größer, verrückter und abgefahrener als jemals zuvor!

Unterschätzt niemals die schuppige Seite der Alien-Mächte. Allein oder zusammen mit einem menschlichen Kameraden steigt Ihr in ein Silverhawk-Raumschiff. Gleich von Beginn an verfügt Euer Kampfjet über ein leistungstarkes On-Board-Geschütz. Da sich die Gefährlichkeit der außerirdischen Eindringlinge im Lauf des Spiels ständig erhöht, darf nichts unversucht gelassen werden, die eigene Bewaffnung zu verbessern. Die beste Gelegenheit dazu geben verschiedenfarbige Kapseln, die nützliche Extrahilfen bereithalten. Je nachdem, welche Farbe das gute Stück hat, werdet Ihr mit einer anderen Waffengattung beglückt. Daneben tummeln sich die altbekannten Power-Ups auf dem Schlachtfeld: Neben den bewährten Smartbombs schwirren Zusatzraketen, Schutzschilder, Firebeams und weitere nützliche Aufrüstungsgegenstände herum. Zahlreiche Raumschiffsprites, die im fein säuberlichen Formationsflug angreifen oder bodengestützte Abwehranlagen, stehen dabei an der Tagesordnung. Am Ende jedes Levels thront ein Obermotz, dem nur mit hochkarätiger Bewaffnung schnell beizukommen ist. Für bessere Feuerkraft werden die mit hoher Geschwindkeit heranrasenden Gegnerformationen sozusagen geklaut. Das sieht in der Praxis so aus, daß Ihr via Trägerstrahl (Capture-Balls) eines der Raumschiffe ansaugt, was uns zwei Satelliten des entführten Raumschifftyps und dessen Feuerkraft spendiert. So rüstet ihr nicht nur das Waffensystem auf, sondern wechselt, je nach Art des eingefangenen Gegners, auch den Waffentyp.

Die abwechslungsreichen Shoot'em-Up-Szenarien werden fleißig in alle Richtungen und in mehrere Ebenen gescrollt, wobei von Zeit zu Zeit auch größere Zwischengegner auftauchen, die gepaart mit recht hektischen Angriffsformationen dem Spieler das Leben mächtig schwer machen. Euer Auftragsspektrum erstreckt sich vom Demontieren feindlicher Großraumschiffe über das Ausschalten von Selbstschußanlagen bis hin zum Manövrieren durch Asteroidenfeldern. *ws*



Noch reißt er sein Maul ganz schön weit auf!



Zu einer Zeit, in denen 3D-Shoot'em-Ups es schwer haben, hat Taito es geschafft, durch eine raffinierte Extrawaffen-Kombination und interessante Gegnerformationen das Interesse der Ballerspiel-Fans weiterhin wach zu halten. Die Level bauen gut aufeinander auf und geizen nicht mit Abwechslung. Jede Stage ist auch bei normal eingestellten Schwierigkeitsgrad nie unfair, sondern motivieren ungemein. Die Verbesserungen zum guten Vorgänger "Darius Gaiden" sind offensichtlich, vor allem das Capturing-System macht neugierig. Mit der fischigen Spielbarkeit und der genialen Monster-Atmosphäre kann nach wie vor keine Weltraumballerei mithalten. Jede der insgesamt 30 Baller-Missionen verlangt nach einer individuellen Taktik, oftmals sind guter Umgang mit dem Extrawaffen- und Gegnerklau-System gefragt. Besonderes Lob gebührt der gelungenen PAL-Umsetzung, die auch im Geschwindigkeitsbereich optimiert wurde. Auf einige selten dumme Gegner-Formationen hätte Taito allerdings verzichten können, der Rest aber lädt zum erneuten Tauchgang ein.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Shot'em-UP
Datenträger:	CD
Hersteller:	Taito
Testversion:	Konami/THQ
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog/Dual Shock-Support
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	79%
Musik:	71%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: 81%

Ausgabe Nr.10/98 erscheint am 30. September

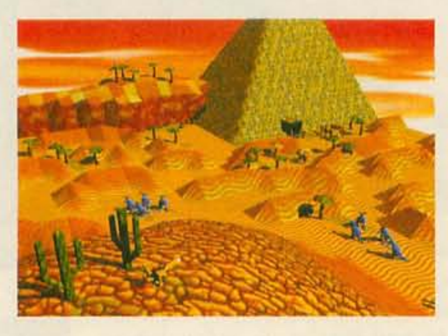
Medievil





Wir sind für Euch schon fleißig mit dem Skelett-Ritter Sir Daniel Fortesque durch modrige Ruinen und gefährliche Katakomben geschlichen, immer auf der Suche nach dem ultimativen Spielspaß. Dabei sind uns bereits beachtlich hübsche Lichteffekte und herausfordernde Levelstrukturen begegnet. Ob *Medievil* das Prädikat *Ghouls'n'Ghosts* in 3D zu Recht trägt und gameplaytechnisch mit dem verwandten *Ninja – Shadow of Darkness* von Eidos mithalten kann, verraten wir Euch im ausführlichen Test.

Space Station Silicon Valley



In einer Nacht- und Nebel-Aktion haben wir uns diesen kommenden, sehr rätsellastigen N64-Hit organisiert und dem Preview-Modul schon mal ordentlich auf den Zahn gefühlt. Außerdem können wir Euch von Dirks Trip für Ubi Soft nach Montreal (Kanada) noch weitere Leckerbissen wie *Tonic Trouble* (ehemals *Ed*) für Nintendos Cartridge-Schlucker detailliert vorstellen. Ob man damit die Sony-Hit-Phalanx durchbrechen kann? We will see!

Overblood 2

In unserer brandneuen Importecke nehmen wir den Nachfolger des in Japan erfolgreichen Grusel-Adventures von Riverhillsoft unter die Lupe. In ferner Zukunft wütet ein mysteriöses Virus und beeinflußt die Gedanken der Menschen. Das Intro weist schon eine Menge Fragen auf, und Assoziationen zu Capcoms Zombie-Spektakel sind nicht zu übersehen – wenn auch der Action-Faktor nicht ganz so hoch liegt. Nach einigen heißen Nächten mit Tet verraten wir Euch mehr zu diesem Import auf zwei CDs. Top oder Flop?



Außerdem im Test:

- **1080 Snowboarding (N64)**
- **Ninja – Shadow of Darkness (PS)**
- **The Fifth Element (PS)**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
über CompuServe (go videogames oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

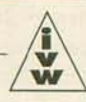
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Nintendo
Anzeigenleitung: Alan Markovic
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs (-1275)
Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (-1471)
International Account Manager: Andrea Rieger (Tel 08104/66 84 58, Fax 08104/66 84 59)

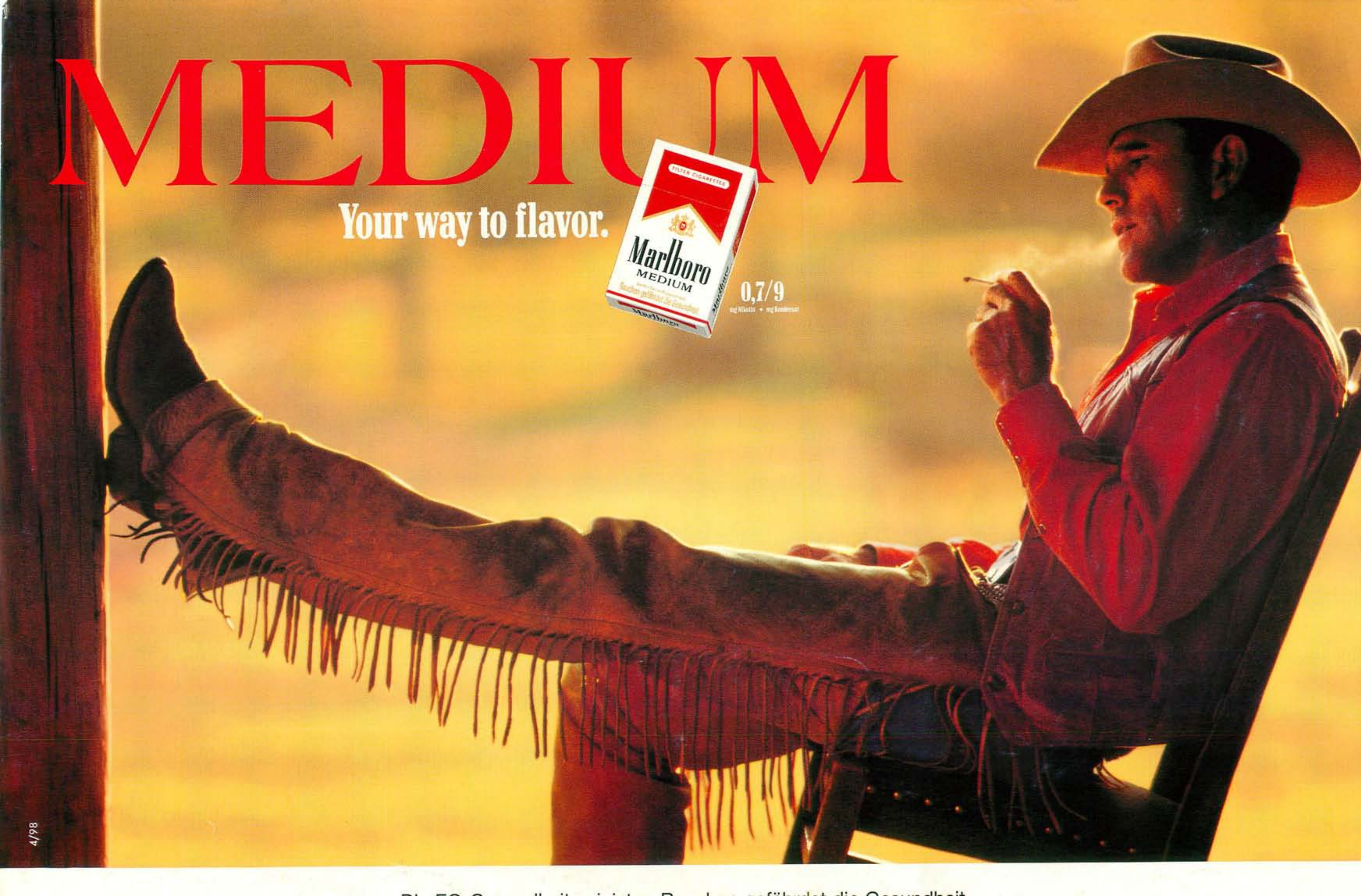
Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50

Einzelheftbestellung: Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 552,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/2824415, Fax: 071/2824425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20
Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Marion Stephan
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.





Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)